昭和61年9月5日発行（隔週金曜日発行）第1巻 第6号 通巻第6号 昭和61年5月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第8893号

BIWEEKLY

ファミコン通信

290YEN

9月5日号 No.6



●オールナイトニッポン"ファミバカ"コーナー

小泉今日子先生

バベルの塔をご批評だよーん!!

●新作ゲーム情報

北斗の拳
六三四の剣
スカイキッド
デッドゾーン
テラクレスタ
高橋名人の冒険島
アイギーナの予言
じゃじゃ丸の大冒険
涙の倉庫番スペシャル

●話題の新作大紹介!!

その1 がんばれゴエモン！からくり道中

その2 スーパーゼビウス

その3 メトロイド



君の頭脳に挑戦!!

アクション・ゲームにあきたらない君のために新登場!

バナナ・ランドに住むモール、キーコ、ナビはとっても仲の良い親子です。今日は楽しいピクニック。息子のナビは大喜びで飛び回っています。ところが、突然バナナ・ランドが大地震に見舞われたのです。地面に亀裂が走り、親子は亀裂の中に吸い込まれてしまいました。

さあ大変! 父親のモールは必死になってキーコとナビを探すのですが、土の中は岩だらけ。土を掘るのは得意だけれど、力が無くて岩を押すことができません。迷路のようになってしまった土の中をハシゴと岩を上手に使って食べ物を全部取ってキーコとナビを助けて下さい。

本格的熱中思考型ゲーム

バナナ

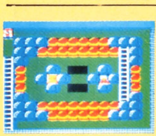
9月8日発売予定! 希望小売価格4,900円

発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル)

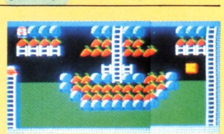
楽しさいっぱい、食べ放題。

1

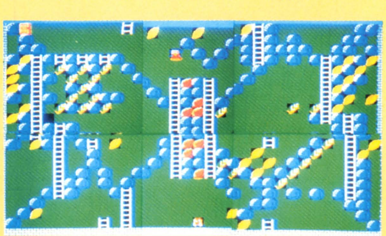
ステージは全部で105。小さな画面から
上下左右スクロールの大きな画面まで6種類。
あとになる程むずかしいぞ。



21ステージはカセット・テープのデザインだ!



これは64ステージ、左右スクロール篇だ!



どうだ、102ステージはこんなに大きいぞ!

2

どうしても解けない?! そんな時には、
お助けアイテムが使えるぞ。



- バクダン:岩を壊してくれるぞ!
- ハシゴ:穴に作って上に登ったりできるぞ!
- ロープ:ハシゴか土にかけて上に登れるのだ!
- 岩:穴のあいたところに使える。これで通り道を作るのだ!



バクダン　ロープ　岩　ハシゴ

3

解き方いろいろ。スコアー・アップは、
できるだけモールの歩く歩数を少なくすることだ。



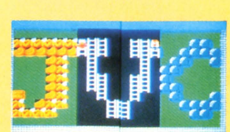
- そのステージのポイント数が出るよ!
- そのステージに要した歩数の表示。これは少ない方がいい!
- これまでのトータルの点数だ!

4

自分だけのメイズも作れるぞ。
楽しさがふくらむエディット機能もついてるよ。



- 好きな画面サイズで作れるぞ!
- セーブ、ロードができる!



例えばこんな画面を作るのだ!

ビクター・ファミコン情報は東京03-236-5200　ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。(ご注意)違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

ファミリー コンピュータ™ 用カセット



お知らせ

情報電話じゃ！

SNKテレホンサービス

いつかけても話し中ばかりだったテレホンサービスがついにパワーアップ。おしゃべり容量300%UP！おもしろ度500%！でも、あの電話でしゃべっているヒトなんでしょうね？実はエス・エヌ・ケイにも名人が居て、ズバリその人なんですよ。ユメに見るゾ!!

電話番号はすばやく正確に。

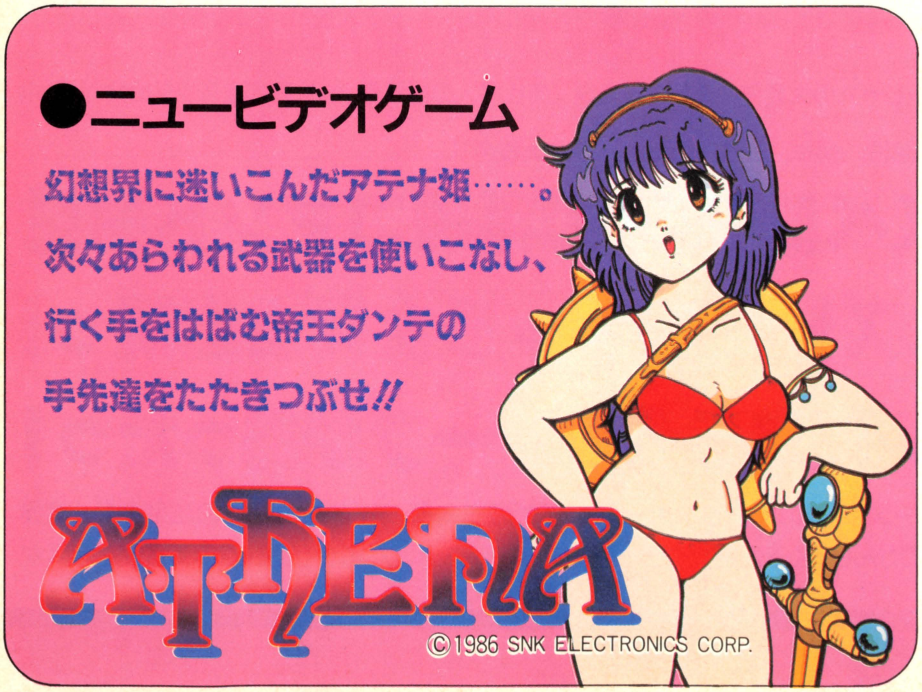
06-338-2570

あっ！そう(ASO)キャンペーンに参加しよう。

ついにゲームセンターからワープしてファミコンカセットになったASO! ただファミコンになっただけじゃなかったんだ。ビックリ！ ハラハラ♥アレーッ♡の隠れキャラ・スーパーアイテムがドッサリ10個。これ全部見つけた人に無条件であげちゃうSNKグッズ。10個ぜんぶ見つからなくても5個以上見つけたら迷わず応募しよう。抽選で当たるかも(先着3000名)。ただし、ゲームセンターのASOになくてファミコン版にあるものだから、もとのASOを知らないとキビシイね。

【応募の方法】答えがわかったら官製ハガキのうらに、ファミコンASOの使用説明書の最後のページにあるプクマークを貼って郵便番号、住所、名前、年令、答えを書いて下のSNKエレクトロニクス広報課まで送って下さい。しめきりは10月10日、当選したらSNKグッズが届きます。

〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号
丸萬ビル602号
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課
ASOキャンペーン係

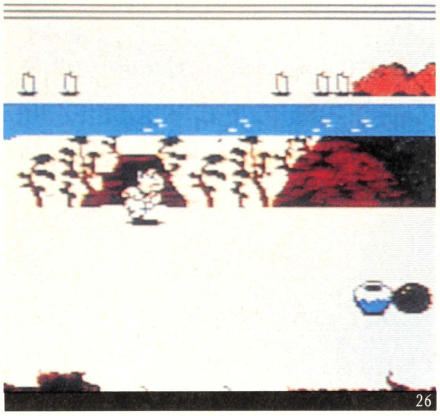


株式会社 エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
TEL.(06)338-7007(代)　FAX.(06)338-7150
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル3F
TEL.(03)356-9361(代)　FAX.(03)356-9365

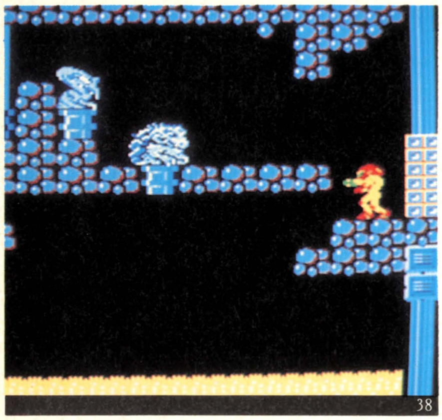
SNK
SNK GROUP

ファミコン通信 CONTENTS


12


26


34


38


48


122

COVER デザイン/山田 康幸
イラスト/佐久間良一

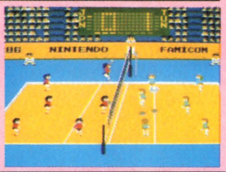
発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP 30

前々回ランク	前回ランク	順位
—	—	1

バレーボール

任天堂
2,500円(ディスクカード)
2772



なんと! 今週のトップは初登場の『バレーボール』だ。ディスク版のみなのにスゴイね。ひさしぶりのスポーツゲームだから、みんな楽しみにしてたんじゃないかな。出来もいいよ。ひとりでやってもいいけど、友達とワイワイいいながらやった方が楽しいかな。

前々回ランク	前回ランク	順位
4	2	2

スーパーマリオブラザーズ

任天堂
2,500円(ディスクカード)
4,900円(カートリッジ)
2731



先週と変わらず2位は『スーパーマリオ』。『魔界村』が下がったと思ったら、『バレー』が急上昇してトップにはなれなかったけど、やっぱりこの人気は並じゃないね。『マリオ2』はちょっと難しいけど、かわいくなったピーチ姫をみんなで助けてあげようぜっ!!

前々回ランク	前回ランク	順位
—	7	3

東海道五十三次

サン電子
4,900円(カートリッジ)
2021



先週初登場7位だった『五十三次』が、とうとう3位にくい込んで来た。今、ファミコン界では江戸時代がはやってるのかな。『がんばれゴエモン!』も発売されたしね。今週は秘技のコーナーで〝かんしゃく玉の連射〟とかやってるから見てね。次回はトップを狙う!?

前々回ランク	前回ランク	順位
—	—	4

バベルの塔

ナムコ
3,900円(カートリッジ)
1718

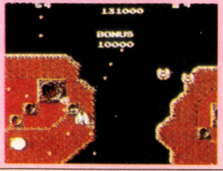


今週の4位は初登場のソフト、『バベルの塔』だ。ちょっと見ただけじゃわからないかもしれないけど、なかなか奥が深くて難しいパズルゲームだよ。秘技のコーナーに〝ブロックすりぬけ技〟がのってるからそっちも見てね。まだまだランクが上がりそうなゲームだね!

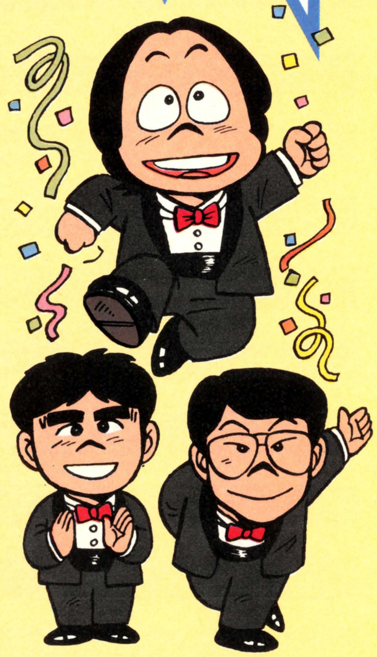
前々回ランク	前回ランク	順位
6	6	5

スターソルジャー

ハドソン
4,900円(カートリッジ)
1691



先週から1ランクアップして5位になった『スターソルジャー』。ただ撃つだけのゲームだけど、5方向弾で敵をビシバシやっつける時は何ともいえず気持ちいいんだよね。秘技のハガキも山ほど来ているぐらいだから、人気は根強いみたい。次回の順位が楽しみだぜ!



おやおや、今回は前回とうってかわって、ランキングに総入れ替えが起こったぞ。初登場がふたつあり、いきなり1位の『バレーボール』、4位の『バベルの塔』、あと『五十三次』、『スタ・ソル』も、前回からじわじわ票を伸ばし入賞している。ふむ、どうやら夏休みはゲームソフトの戦国時代みたい。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪梅田)、近鉄百貨店(大阪阿倍野)

●8月22日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
3	5	6	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(カートリッジ)	ロールプレイング
2	3	7	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
7	8	8	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
5	4	9	スーパーチャイニーズ	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	アクション
1	1	10	魔界村	カプコン	5,500円(カートリッジ)	アクション
10	10	11	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング / アクション
14	13	12	ポートピア連続殺人事件	エニックス	5,500円(カートリッジ)	アドベンチャー
11	14	13	ベースボール	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
18	18	14	ゴルフ	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	シミュレーション
13	19	15	麻雀	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	テーブルゲーム
16	15	16	グラディウス	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
―	11	17	チョップリフター	ジャレコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
21	21	18	4人打ち麻雀	任天堂	4,900円(カートリッジ)	テーブルゲーム
12	16	19	影の伝説	タイトー	4,900円(カートリッジ)	アクション
―	12	20	スクーン	アイレム	4,900円(カートリッジ)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
22	25	21	ツインビー	コナミ	4,900円
17	23	22	テニス	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
8	22	23	忍者ハットリくん	ハドソン	4,900円
9	9	24	謎の村雨城	任天堂	2,600円
20	17	25	グーニーズ	コナミ	4,900円
15	20	26	アトランチスの謎	サン電子	4,900円
28	―	27	B-ウイング	データイースト	4,900円
25	29	28	バードウィーク	東芝EMI	4,900円
19	24	29	マイティボンジャック	テクモ	4,980円
23	―	30	サッカー	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶ TOP 20

ん〰〰、あと1歩及ばず！　またもや『グラディウス』は2位に終わったのだ。同じ会社の製品なんだから、いーかげんにゆずってあげてもいいじゃないかって思ったりもするけど(そんなこというと『グーニーズ』ファンの人にオコられるか)。そろそろ『グラディウス』の得票もおちついてきたし、こりゃ来週が首位争奪のヤマ場かな!?　あと、今週は新顔の登場はなかったけど、あいかわらず『ドラゴンクエスト』、『魔界村』、『スターソルジャー』など、最近作3作の元気がいい。特に『ドラゴンクエスト』はあの『スーパーマリオブラザーズ』を抜いてベスト3に迫る勢い。次回が楽しみだぜ。

●8月22日付

ランク 前回		今回	ソフト名	メーカー名	得点
1		1	グーニーズ	コナミ	3978
2	↑	2	グラディウス	コナミ	3814
3		3	ゼルダの伝説	任天堂	3608
4		4	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	3076
6	↑	5	ドラゴンクエスト	エニックス	2997
5		6	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2702
7		7	ツインビー	コナミ	2120
8		8	忍者ハットリくん	ハドソン	2049
9	↑	9	魔界村	カプコン	1820
10		10	ディグダグII	ナムコ	1374
11		11	謎の村雨城	任天堂	1195
12		12	影の伝説	タイトー	1175
13		13	マイティボンジャック	テクモ	1092
15	↑	14	スターソルジャー	ハドソン	1018
14		15	アトランチスの謎	サン電子	1011
17		16	タッグチームプロレスリング	ナムコ	824
16		17	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	822
17		17	SPY vs SPY	ケムコ	822
19		19	ポートピア連続殺人事件	エニックス	814
20		20	アーガス	ジャレコ	740

ディスクライター TOP 10

久々にディスクに新作が登場。『バレーボール』だ。このソフト、売れすじソフトのトップ30でも1位に入っているんだよね。つーことは、ディスクシステムのユーザーが増えてきたってことなのかな。パソコンメーカーが集まって作ったDOGもできたことだし、このコーナーもおもしろくなる!?

●8月22日付

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
―	1	バレーボール	任天堂	2502
1	2	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	580
2	3	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	545
4	4	謎の村雨城	任天堂	282
5	5	ゴルフ	任天堂	281
3	6	ゼルダの伝説	任天堂	251
7	7	サッカー	任天堂	218
6	8	ベースボール	任天堂	205
9	9	麻雀	任天堂	190
8	10	テニス	任天堂	189

●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●8月22日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
2	1	スーパーマリオブラザーズ(SUPERMARIO BROS)	$24.95	
1	2	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
10	3	サッカー(SOCCER)	$24.95	
3	4	エキサイトバイク(EXCITE BIKE)	$24.95	
6	5	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$29.95	
4	6	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
5	7	ピンボール(PINBALL)	$24.95	
9	8	ホーガンズアレイ(HOGAN'S ALLEY)	$24.95	
7	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
8	10	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

どーしちゃったのかなー。6月に発売されるはずの新作ゲームが、ぜんぜん出てこないんだよね。毎回同じランキングで、とっても心苦しいけど、ま、新作が発売されないんじゃしょーがないわな。そんなわけで、来月を期待しよっと。

海外特派員レポート FROM NEWYORK



コンチハー。トムです。日本のみなさん、暑いなかゴクローサンです。ボクも何年か前まで日本に住んでいたので、日本の夏の暑さはよーく知ってます。でも、どんなに暑くったって、きっとキミたちはファミコンやってんでしょーね。ホントに好きなんだからー。

え一今回は、2ヵ月ばかり前の話なんだけど、シカゴで開かれたコンシューマー・エレクトロニック・ショウのご報告をしたいと思います。

このコンシューマー・エレクトロニック・ショウっていうのは、頭文字をとってCESと呼ばれてるんだけど、何かっていうと、家庭電化製品の見本市みたいなものなのだ。

このCESに、ニンテンドーのファミコンやセガのマークIIIなんかも出品されていた。これがちょっとした台風の目のような存在だったんですよ。この見本市でも。

実際に、ニンテンドーがCESに出展するのは今回が3回目だったんだけど、今回は特別な意味もあったんです。なぜかというと、アメリカでは、家庭用テレビゲームってのはこのところずっと下火だったんですね。ところが最近、アタリ社が新しい家庭用テレビゲームを作ったりして、あのブームがまたやって来るか、ってなジョーキョーだったワケで、そこへもってきて、性能もバツグンにいいファミコンとかマークIIIとかでしょ。アメリカの販売店の人なんかも、ずいぶん注目してたみたいですよ。

なんといってもどちらのマシンもグラフィックがすばらしいし、ゲーム自体もとってもよくできてるから、ショーの会場でもたくさんの人たちが興味しんしんで見てましたね。とくに、セガマークIII(アメリカではマスターシステムと呼ばれている)は、1メガROMのゲームを出品してたので、みんな「スゴイ!」といってました。『ファンタジーゾーン』っていうゲームですけど、日本じゃもう売ってます? いいなー。



←CES会場でのニンテンドーのブース。光線銃やロボットとセットというのがウケていたみたい。



←ニンテンドー・アメリカのキレイな女の人。親切にロボットの説明をしてくれました。うれPな。



←こちらはセガのブース。1メガのゲームが評判だった。それにゲームカードも注目のマトでしたね。



←これがセガ・マスターシステムの箱。基本的にはマークIIIだ。そのうち詳しく報告しますからね。

SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲヱセン上野の幕の内ピカデリー



●考古学研究探険パズルアクション　バベルの塔

古代バビロニアの人々が王の命を受け“天と地のきずな”として、また、神々が地上に降臨するための“神の階段”として、ジッグラト(聖塔)を建てたという、それがバベルの塔である……わー、すげー設定!!　とにかく、上に登ればいいみたいよ。

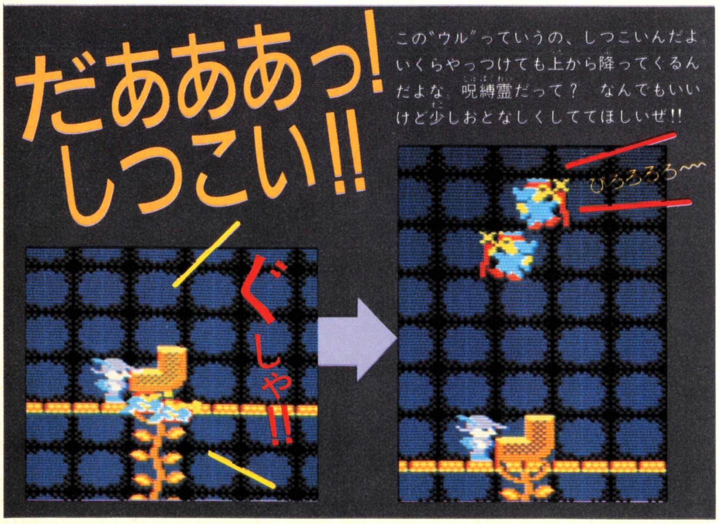
インディー・ボーグナインのペンネームは
コギト・エラスムスだった

やあ、最近好き勝手なことばっかりやってる上野だ。突然だが、近頃私の作るラフレイアウトや内容、文章が編集部内でいまいちウケない。なぜかなー、とふと考えてみると、どうやら担当のゆーことも聞かずにひたすら好き勝手やってるかららしい。ほんとにわがままで困ったものだ(自分でゆーな自分で!!)。そろそろ潮時かなーとか、とらばーゆしよーかなーなどということが脳裏をよこぎってしまったりしてしまいそうな秋の気配である。

でもねえ、手前ミソになっちゃうけど、面白いとかいってくれる読者もたまにはいるんだよ。ありがたいな。

なんだかよくわからんけど、なんでこんな話になったんだろねー。そうか、人によってウケるかウケないか全然違うってことがいいたかったんだな、たぶん。

この『バベルの塔』も、すんごく好きな人と、全然好きじゃない人とで意見がまっぷたつに割れると思うんだ。『スターソルジャー』や『グラディウス』などのギンギラアクションじゃなきゃやだっていう人たちは、たいした反応を見せないだろうし、逆に『ロードランナー』や『ロットロット』みたいなパズルもの(とゆーか、頭使うやつね)が大好きな人なら思わず飛びついちゃうはず。



この“ウル”っていうの、しつこいんだよ。いくらやっつけても上から降ってくるんだよな。呪縛霊だって？　なんでもいいけど少しおとなしくしててほしいぜ!!

現にファミ通特派員の田中君は東大理Iだけあって、『バベルの塔』が編集部に届いたその日、あんのじょう徹夜した。おかげで、私も朝までつきあわされるハメになり、眠くてしょーがなかったけど始発まで帰れなかった。

私は、はっきりいって初めて『バベルの塔』を見たとき、「あんまりパッとしないなあ」と思ったんだよね(ナムコさんゴメンナサイ)。しかし、レビューをやるってんで、お店でカートリッジ買って、うちでポチポチやってると、これがまたついついのめり込んでしまうんだな。どーしても解けなくて、「くそ、バカ、このやろう!!頭にくるなー」と思ってもスタートボタンを押して続きをやってしまう……。

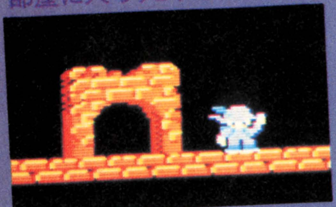
考えてみれば、私もわりとパズルゲーム好き派なんだったんだよね。昔は『ロットロット』なんかもひとりもくもくとやってたしね(あれをマジでやってるとうしろ姿がとてつもなく暗いんだよー)。

ところで、パズルゲームというのは、ともすれば地味一になっちゃうもんだけど、『バベルの塔』ではそのへんの配慮もしっかりとなされている。

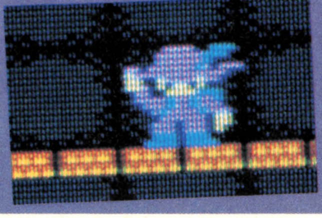
まず主人公のインディー。こいつが意味もなく明かるい(無理して明かるくふるまっているように見えなくもない)。ことあるごとに、おうっていう感じで片手を上げるんだよ。それに表情が豊かなんだなっ。ても、べつに泣いたり笑ったりするわけじゃなくて、動きというか動作のひとつひとつが実感としてひしひしと伝わってくるのだ。たとえば石をかついで歩いてるとき、ほんとに、うわー重そうだなーって思えてきちゃうわけ。そのような動き数点を右の4コ

楽しいインディー 愉快なインディー

インディー・ボーグナインは、もの書きという地味な職業がら、暗くてもよさそうなものだが、なぜか明かるい。この人を見ていると、もしかしたら国の象徴かなとも思えてくる。



部屋に入ろうとするインディー



部屋に入ってきたインディー



面クリしたインディー

ママンガに収めておいたから見てほしいな。

あと、音楽もなんか明かるいね。私は昔からナムコのゲームミュージックが好きなのだ。特に、『リブルラブル』とか『メトロクロス』はいいねーって、あれ？　大野木さんて今はゲームスタジオに移っちゃったんだっけか？　とにかくその手のが好きなんだよ。で、『バベルの塔』の曲はこれらとはあまり似てないけど、よい。タンタタララタンタタンタ……って、つい口ずさんじゃうほど軽いノリだもん。ビッグパスワードが出るときのタンタンタンタンタラタタタラターンも異国風でいいし。

やけにほめまくっちゃったなあ。でも、ちょっと気になるところもなくはないんだ。それはL字型の石の置きかた、組み合わせかたの法則。あれは、結構経験を積んで慣れないと自由自在には動かせない。私が最初「パッとしない」って思ったのも、まさしくそこなのだ。見てて取っつきにくそうなんだよなー。内容がわりといいだけに、印象という点でちょっとソンしてると思うんだ。とはいえ、パズルゲームはどうあがいても多かれ少なかれ地味になっちゃうもんだからしょうがないのかもしれないけどね。

もひとつ気になるのは敵がやたらうるさいことがあるってこと。出口へ行く方法もよくわからない(それだけ難しいってこと)のに、敵がわんさかいて、何もしないうちにやられちゃうことがよくあるのだ。これは非常にムカつく。せめて、ビギナーモードのような敵の出てこないモードをつけてほしかったもんだ。でも、それじゃすぐ解けてつまらないかな？　いやいや、世の中には『スーパーマリオ』の1-2をクリアーできない人だっているのだ。そう考えたら、オマケ程度にでも初心者用のモードをつけといてもバチは当たらないだろう。

だって、この頃のゲームって右を見ても左を見ても、ほんとーに難しいゲームしかないもんね。業界全体が難しくて隠れキャラ、コマンドさえあればいい！　って感じだもん（そうでなきゃ面白くないっていうユーザーもユーザーだけど）。それに較べたら『バベルの塔』は正統派で地味かもしれないけど、ファミコンブームも落ち着いたいま、こーゆうゲームがはやってもよさそうな気がするんだけど、どうだろう。

おっと、こんな原稿書いてるヒマないんだ。35面だよ、35面が解けないんだよ。パスワードは○○○○っとね。よーし、やるぞーっ!!

■評/ゲヱセン上野(虚弱ライター)

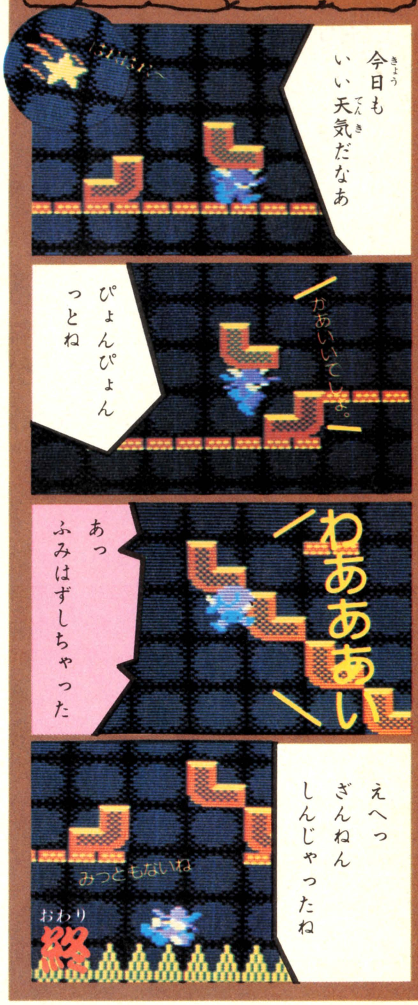
■(株)ナムコ
■3,900円(カートリッジ)



私の悩み
インディー・ボーグナインさんの場合
僕はよく人と間違えられるんで す。○ーミンのス○フキンさんですか？　とか、と○がり帽子のメ○ルのリュッ○マンさんですか？　とか。困るんですよね。

今号の一句
出たがりで 困ったヤツだね パックマン
安堂

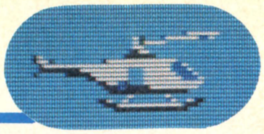
読み切り冒険活劇まんが インディーくん



『バベルの塔』地方のソフト天気速報

速報官 / 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	TAKO.X
明かるさ	🌧	🌧	☀	🌧
大衆性	☁	☁	☁	🌧
印象	🌧	☁	☁	☁
奥行き	⛅	⛅	⛅	⛅
総合	🌧	☁	⛅	🌧

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☂ の5段階に分かれています。



CHOPLIFTER



●哀しみでいっぱい・誠意の人命救助ゲーム　チョップリフター

アップル版ソフトNo.1の栄光をひっさげて（アーケードもヒットしたけど）遂にファミコン化されたこのゲーム。移植化の話を聞いた時、私の心は不安と希望のカオスと化したのだ。はたして移植のほどは……!?

これではパイロットが可哀想

『ドラゴンクエスト』が終わっちまって、なーんもやるゲームがない。暇だなァ、と思ってたら『チョップリフター』が出たとの話を聞いたわけよ、これが。そー言えば、アーケード版(セガ社）を一時期やり狂ってたなァと、昔の事をじじくさく思い出し、すでに買ったという友達に借りた。セコイなんて言わせないぜ、最近はソフト買う前に1回プレイする事に決めてンだ。だって、悲しい思いしたくないじゃん。借りた友達は買ったばかりなのに、すぐ貸してくれたんだよな。一言『ムズい』と言い残してさ。

あいや、これはたまらん。夏場のムシ暑さにはガマンできるけど、このムズかしさには堪えられない。もう許せないッ！　確かにさ、アーケード版も難しかったけど、これほどじゃないんだよなァ。アレは左右の一番上を飛んでれば楽にクリアーできたのだけど、ファミコン版はそーはいかない。どこにいてものべつまくなし攻撃をしてくるのだ!!　なにこれ。1面ぐらい敵の攻撃をゆるめて欲しかった、と言うよりもいっその事、敵の弾をなくすとかね。そこまでやってくれれば、少しはとっつき易かったかもしれないのに……、残念ぢゃの。恥ずかしい写真、いや話だけど、僕は初めてやった時、1人も助けられなかったんだよな。キャッ、言っちゃった。

ヘリコプターの操作ってのは、実際に難しいそうだ。星の数ほどある運転免許のなかでも、一番難しいらしいね。でも！　だからと言って、その難しさをゲームにまでもちこまれちゃ困る。思うように自分を動かせないゲームとかけて、口の中の水虫（そんなのいないか）と、とく。そのこころは……「はがゆい」なんてね。その点ジャレコの人は良くわかっていてくれたみたいですな。多少動きが緩慢なような気がするが、まぁこれはいいんではないかな。ヘリコプターがサクサク動いたらおかしいし、かといってシミュレーションみたくなっちゃこまるわけ。

こーゆー結構マジメなゲームは、いかにキャラクター達の形や動きを上手く表現するかに成否がかかってるわけで、『チョップリフター』の場合、ヘリコプターの動きなんかが良くできてるってわけさ。

面構成は、すべてで4面だい。砂漠、海上、洞窟、都市の4種類。スクロールが帯状の、部分ごとによってスピードが違うスクロールになっててさ、疑似3D筑波博感覚なんだよな。いーなァ、これって　こーゆースクロールするゲームは今まで2、3見たけど、

オッサン!



おまえなァ、愛想ふりまくヒマがあったら、自分で歩いて戻れよ！

おねむかな?



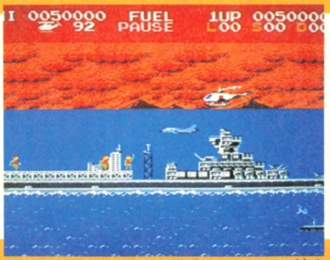
あのね、寝るなよって、あッ、オレがつぶしたんだな。ゴメン。

どこ？ ここ？

上司に命令されて、見も知らぬ土地に派遣されちまった。あーあ、早く家に帰りたいぜ。家に帰って嫁さん相手に一杯やりてぇなァ。それにしても、どこ？　ここ？



どーやら砂漠らしいな。こんなところで前線張って、本当に暇だなァ、うちの国は。



彼らは空母に捕われた捕虜らしいな。夕焼け空が目にしみるだろ、スティーブ。



スイスかどこぞの洞窟にまで前線があんだよな。溶岩の間欠泉で一風呂浴びるか。



♬雪の降る街を～わわわわ。いつの間にかレスキューになっているオイラさ。

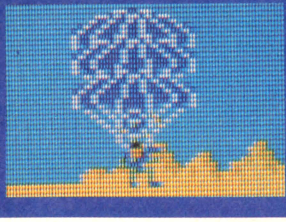
やあ!!

潜水艦



どうも、潜水艦です 僕だってシャバの空気が吸いたいのさ。

パラシュート



やられたらAボタンをペペンッ。捕虜だけ逃げられるぞ(4人まで)。

『チョップリフター』が一番上手く使われているんじゃないかな。これはオススメだね。ファミコンの画面て、色数少ないし、のっぺらぼォになりやすいんだよね。だからこーゆー視覚的に訴える手法をガンガン使って、見てるだけでも楽しめるゲームが出ればいいね。おにいさんは期待しちゃうぞ、この野郎ッ。

それでさ、背景なんだけど、いいんじゃないこれ。人によって意見が分かれるとこなんだけどね。田尻プロは「きたない」と言うし、澁澤先生は「きれいだ」というし。僕は結構きれいだと思うな。ただ気になるのは配色だね。ちょっとバタくさいよーな気もしないこともなくはない。どっちだ？ ま、とにかくグラフィックはオーケーだね。僕のオススメは3面の始めの方だ。思わず"アルプスの少女ハイジ"を口ずさんでしまいたくなるぜ。

画面内を動きまわるキャラクターも、ゲーム上の重要なファクターだね。『チョップリフター』の場合、まず主人公のヘリコプターと助ける人間、敵がメインキャラなわけ。てことはとりもなおさずこの3つの設定がしっかりしてなければならないのだ。さいわい、このゲームはここんとこが良くできてんのだ。ワハハッ、よかったよかった。最近ちょっと心配性ナンです。そんな私事はどーでもいいか。でさ、僕が一番好きなのは左ページにもいる、オッサンの表情なのだ。正式には捕虜っていうんだろうけど、オッサンの方が親しみ深いものがあるでしょ。だから彼はオッサンなの。で、このオッサンの、表情が豊かなんだよね。手を振って愛嬌ふりまいたり、ふみつぶせば、ぐぅと寝るし、2面で潜水艦から出て来る時なんか、泳いでくれるもんね。こーんなちっこいキャラクターなのに、これだけ豊かな表情をしてくれるんだもん、こいつにイカレない手はないぜ。オジサンだとただの中年だけど、オッサンって言うと肉体労働者みたいでさ、人生の喜怒哀楽なんかをすべて知りつくした、堕ちた仙人みたいじゃん。日々人知れず苦労を繰り返し人前では明かるく振るまう、そんなおしん的ものを感じてしまうわけ。はね駒の方がいいけど。でも、そんなオッサンにも嫌なところはあるぞ。ヘリコプターが地面に着いていないと、寄ってこないのだッ！ ちょっとでも地面から離れるとそそくさと去って行く。俺はおまえをそんな薄情な奴に育てたおぼえはないッ！ とでも言いたくなるくらい、ハクジョーだ。人が助けるっていってんだから素直に助かっておくれよ。まったく、もお。

オッサンはこれくらいにしといてだ、他のキャラクターについてだけど、別に言う事ないや。どれもそれなりにまとまってるしね。いかにもそれっぽくて、いいんじゃない？

いいと言えば悪いとくるのが世の道理ってもんだ。悪いといえば、BGM！ こいつァ、涙もんだ。誌面じゃわかんないだろうけど、本当涙ハラハラなんだなァ、これが。せめて面ごとにBGMを変えるとかして欲しかったわァ。

そろそろまとめるか。最初に言ったとおり、とてもとても難しいね。ハッキリ言っちゃって1面から4面まで難易度の変化が見られないんだよねェ。前回のレビューでも言ったけど、最初の1面ぐらいは誰でもクリアーできるくらいにしなきゃ駄目なんだって。ソフト買って、ワクワクしながらセッティング、プレイをしてみたけれど、げに難しくてあないみじう……じゃ悲しいもんね。このゲームの場合、ゲームデザインは良いのに難易度の設定で大空振りしてるような気がしてならないの。いくらファミコンキッズのレベルが上がってるからと言っても、難易度を上げてそれに対処するのはかなり問題があるでしょう。ゲームが不得意な人でも遊べるゲームをッ!! と、選挙公約まがいのセリフを口にしつつ、私は南青山の街並みを窓からながめて煙草をふかすのでありました。

■評/TAKO. X(つぶれたおっさん)

■ジャレコ
■4900円(カートリッジ)



あああっ

あ、当たるう！ その瞬間、彼の脳裏に家族の顔や思い出が浮かんだ。脱出しよう！と思った時すでに遅く、彼は……。



そんな、ひどいッ!!

基地に彼らを助けてる最中、やられる これはひどい 絶対にひどいよなァ 逃げる暇は無いしさッ、クスン。どーせ俺なんか……。

『チョップリフター』地方の
ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	TAKO・X
明かるさ	☁	⛅	⛅	🌧
大衆性	⛅	⛅	☁	☁
印象	🌧	⛅	🌧	☁
奥行き	☁	☀	☁	☁
総合	🌧	⛅	☁	☁

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 [icon] の5段階に分かれています。

☆ニッポン放送・オールナイトニッポン『ファミコン・バカ』コーナーご用達

第3回

KYON²先生のファミコンソフトご批評

今号のお題目

バベルの塔・4超人＋1

ワーッ、小泉さんのコーナーだ。ニッポン放送の小泉今日子のオールナイトニッポン内のコーナー、『ファミコン・バカ』コーナーの誌上中継ですよ。今回もたいへんだあ



ついにその時は来たのかなあ YJとの戦いが今始まるぜ！

では一、いきます。今回もご登場願いますのは、あいもかわらずの4人組。小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻プロ、小誌編集部のバカK、そして放送作家の橋さん。お題目1本めはナムコの『バベルの塔』です。これは7月17日の放送分からのものです。

K　今日持ってまいりましたのは、株式会社ナムコさんの新作、『バベルの塔』っていうソフトですね、カートリッジの。これはどういうソフトなんですか、田尻プロ？

田尻　これはですねえ、前回ご紹介した『ソロモンの鍵』と同じジャンルのゲームで——。

小泉　ウン。

K　いわゆるパズル。

田尻　そうです。パズルとアクションゲームがかさなったというゲームです。

小泉　なんか、頭痛くなっちゃいそうだね。

K　これは何をすればいいゲームなんです？

田尻　L字型のブロックを、主人公を動かして、並べかえて、出口へ向かう。

K　はあ、ブロックで階段を作って、出口から出て行けばいいわけだ。

橋　これ、L字のブロックって、"向き"があるじゃないですか。

小泉　向きがあってさあ、そのLの向きをちょっとまちがえたりすると、上に乗れなかったりするのよねえ。

K　それがむずかしいといえば、むずかしい。詰め将棋みたいなものですかね。えーと、それで、これが全部で……。

小泉　60何面か——。

K　64面あるんですよ。それでね、実は、64面全部解き終えたあと、また新しい面が出てくるんですよ。

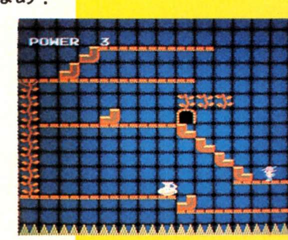
田尻　まだある、実は。

K　まだいっぱいある。

田尻　本当はそれだけだよって言っておきながらねえ。

K　うーん、つまりはこのゲーム、何て言ったらいいのかなあ？

田尻　ほんとは、秋の夜長かなんかに、ゆっくりタバコでもすいながらやるっていうのが1番……。



↑『バベルの塔』。好評発売中。ナムコから。3,900円持ってお店へ走ろう！

小泉　きてるねえ、田尻さん！（笑い）

K　まあ、大人の人向けと言えば、そうかもしれませんね。

小泉　ちっちゃい子とか若い人なら、ギャンギャンしたいっていうのもあるかもしれないもんね。

橋　でもこれ、みんなでできるでしょ!?

小泉　そうだね、みんなで結構考えたり——。

橋　やってる人だけじゃなくてさ。

小泉　うん、こういう風にやったらいいんじゃない！　とかって。それはあるね。

K　こういうジャンルのものが、今ふえてきてるんですよ。

小泉　うん、そうだよねえ。

↓バベルの塔にチャレンジしている田尻。それを、ふーんとのぞき込む小泉先生。



K　今後、思考型のファミコンゲームがどんどんふえて来ると思うんですけど、どうなっていくかなあと、楽しみな面もあるんですけどもねー。んじゃあ、最後に小泉先生、まとめとしては、キャラクターとか結構メルヘンチックなところもあるでしょう？

小泉　チビ(笑い)。チビだなあ。

K　しょうがねーなー(一同笑い)。

まあ、ゲームの紹介はこんな感じだったんですが、そのうち、恒例(!?)となった、ヤングジャンプ内のファミコン４超人＋１からの挑戦状コーナーへとお噂は流れてまいりまして……。

小泉　まーた、ヤングジャンプの４超人＋１から何か来てまして、ほら、前回で、ちゃんとくわしく書いてこい！　とか言ったじゃない。

K　ええ、ええ。

小泉　それで、読みますね。拝啓、小泉――こんなねえ長い文章ねえ、生放送で読むのたいへんなんだからねえ！(一同笑い)拝啓、小泉今日子殿――中略――つまり、挑戦をする！と、何かわけのわかんないことを書いてありますけどねえ、結局、番組乗っ取ってやるけんネーとか言って方言マルダシ――。

K　方言マルダシ(笑い)。

小泉　で、決闘を受けるのなら番組の中で、オーケーと言えって。

一同　うーん。

K　ま、来るんだったら来いと。

小泉　助太立ちもたのんであるし、いつでも来い、っていう感じかな。

こういう放送でありました。あいも変わらずヤンジャンの連中はチョッカイを出して来るわけでして、んとにもー、エーカゲンセヨ！

続く７月24日は、特番のために小泉さんのオールナイトニッポンはお休み。次の放送は７月31日のことでございました。が、その日は小泉さん、東京にはいらっしゃいませんで(コンサートツアーのため)宮崎から小泉さん、東京から他の３人という、２元中継生放送でファミ・バカコーナーをお送りした次第でございます。

で、なんとその日は、ファミコンソフト50本プレゼントのコーナーなんかもあったりして、スゴーイ放送でした。キミ、聞いてて応募した？　えーっ、知らなかったのお!?　それはもったいないことしましたねえ。番組中では毎週毎週、ファミコンソフトのプレゼントコーナーもあるし、たまーに、その日の放送みたいに、一挙50本プレゼントなんてのもあるんですよ。へへーン、まいっただろう。

んで、コーナーは始まりまして――。

K　小泉先生は今、宮崎ですよね。

小泉　ええ。

K　で、前に言ってたでしょ、ヤングジャンプのわけのわからん連中。

小泉　ああ、はあはあはあ。

K　なんか、来てんですよ。ニッポン放送のビルのどっかから忍び込んできたみたいで。

小泉　あぶないヤツラだなあ。

田尻　なんか、ファミコンで勝負だとか、言ってるんですけど。

X　勝負だ、勝負しろーっ！

一同　(笑い)

田尻　そのわりには、カメラとか色紙とか持って来てるんですよ。

小泉　残念!!

K　サインがほしかったんだけど、小泉さんはいないという、ね。

X　勝負しろーっ！(絶叫)

小泉　あのう、まあ、せっかく来たんだから、なんかさせてやれば！(笑い)

X　ワァーッ！

小泉　そのキタナイ声はだれ？

X　ワシは、ミスターXだ。

K　わかったよ、ほら、じゃなんかやってみろ。

X　よし、じゃあ、スーパーマリオだ！　マリオの連射を見せてやる！　マリオ50連射だ！　イケーッ！　イケーッ！　イケーッ！……

あとはもう無茶苦茶。シッチャカメッチャカに、収拾がつかなくなっちまった。なんなんだよう。この４超人＋１のバカ！　なんか、わけわかんないうちに終わってしまいましたが、さて、次号はどのようになりますことやら。たぶん普通の展開になるとは思うんですけど。とりあえず、お楽しみに。

あ、それから、ラジオのほうにも、おたよりガンガン送ってほしいな！　と書くのを忘れていたような気がします。で、書きます。

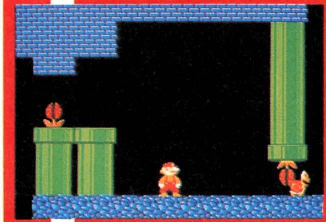
〒100
東京都千代田区有楽町
ニッポン放送
「小泉今日子のオールナイトニッポン」
ファミ・バカコーナー
まで、お願いしますね。この記事の感想とか、次にはこのソフトをやってください！　など、なんでもいいですから、おはがき、およせください。





←ヤングジャンプのファミコン４超人＋１から届いた挑戦状を読む小泉先生。

↓番組中に４超人＋１はスーパーマリオブラザーズ２にアタックしていたが、ヘタ。





↑乱入してきた４超人＋１。田尻、バカKあやうし！　しかし、我々もバカだけど、彼らもカワッてますなあ。

さて、次号はどうなるか!?
トホホのホ！

最新ゲーム徹



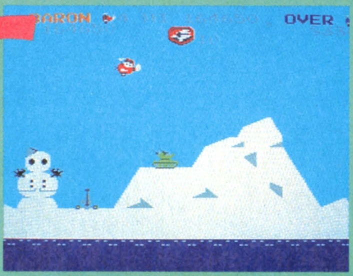
●ナムコ　8月22日発売予定　3,900円

いよいよ発売となったスカイキッド。前回のこのコーナーでは10面までの見どころを紹介したけれど、今回は10面から15面まで。11面からは、画面のカラーも変わってますます楽しみが増えたのだ。ナムコお得意のびっくりモノの隠れキャラも、もちろんバッチリ登場してくれるのだ。さあ、指令は下った。敵地へ向かってスタート!!

10面～15面の見どころ大公開

10面　びっくり雪ダルマだよ～ん





前号でも紹介した巨大な雪ダルマ。顔の前で1回転すると、ドヒャー!! こんなになっちゃったよーん。

11面　ナゾの飛行船出現！

突然現われ、攻撃もせず飛び去る。変なの!?



12面　突然現われるピラミッド！



空の旅は続く。いったいここはどのあたり!? と、出現したピラミッド群。もしかしてここはエジプトか?

ここはエジプトか!?

底解剖

話題ドッサリ、内容タップリが毎度の合言葉になっているこのコーナー。今回も、みんなの期待に応えてニューソフトを大解剖してしまうのだ。さて、ここで紹介するのは、『スーパーゼビウス』、『戦場の狼』、『テラクレスタ』などのとびきりの新作と、前回にひき続いての、『がんばれゴエモン！ からくり道中』などがドドーンと目白押し。

13面 飛行船再び出現こんどは撃破だ！

13面では色が変わって登場。爆弾を真上に落とせ。






14面 不気味なスフィンクス

頭上で1回転すると、ニカーッと笑うのだ。




つーんとすました顔のスフィンクス。アイソ悪ーい。

ミサイル砲に気をつけろ



おーっと。これはかなり強力なミサイル砲の攻撃だ。要注意!!

15面 ピカッ！ ゴロゴロ カミナリマップなのだっ！

スタートしてすぐに出てくるカミナリくん。これだけでは終わらないゾ。



ボーナス速報
?面はこうなるのだ!

ホントーは、この画面は、隠しておきたいヒミツの面なんだよね。だけど、どーしても見たいよおっ！　というキミのために大サービスしてしまおうという親切心いっぱいの？　面なのだっ。どのゲームも先へ行けば行くほど面白くなるけど、これもまたしかり、腕をみがいて、必ず？面まで来てほしい。そのために必要なテクも紹介しておくから参考にしてくれ。

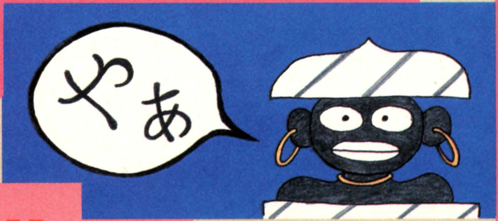
?面 空中の宮殿のひみつ





おや？　空中にぽっかり浮かんでいるのは、どこかの国の宮殿みたいだ。近づいてみよう。

そして、あーやってこーするとアララア不思議のこの人は、かわいいコックさん!?

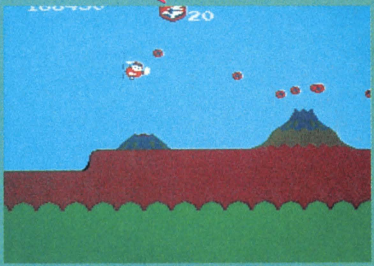


?面 天変地異か!? 火山噴火だ

空が赤く染まっている。火山の噴火だ。危ない。

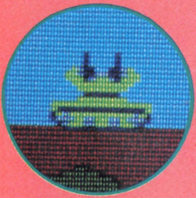


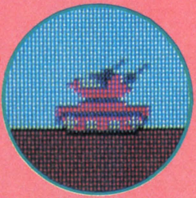
噴火はなおも続く。早く通りぬけるのだっ!!

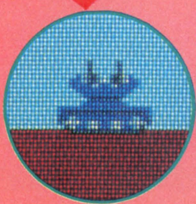


敵キャラの色が変わるのだ!!

戦車

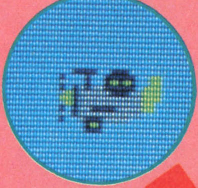


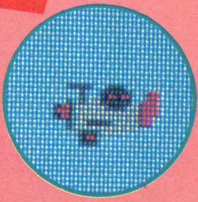




パワーは変わらないけれど、こんなにカラフルになった戦車。

戦闘機

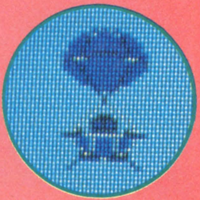




うるさくつきまとう戦闘機。わかるかな、このビミョーな色の違い。

空中部隊

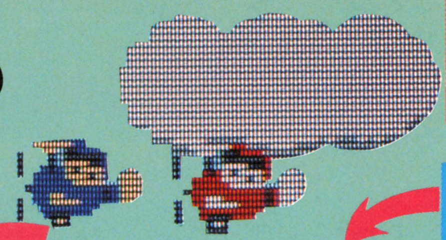


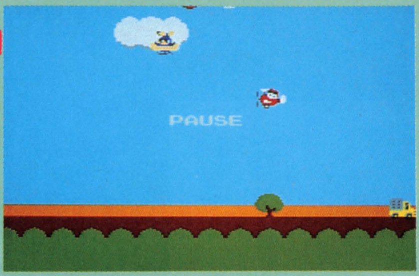


カメみたいなカッコーをした空中部隊もお色直しでブルーに……。

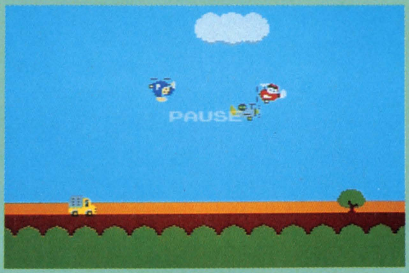
ボクらの友情は永遠さ

君は知っていたか!? バロンとマックスの友情テク!!

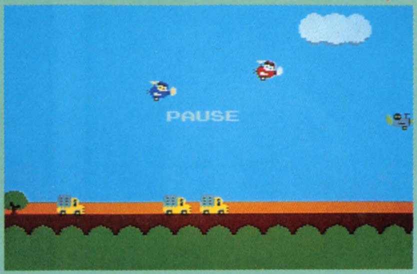




「うわー、やられたーっ!」敵の戦闘機の攻撃で、真っさかさまに落ちていくマックス。



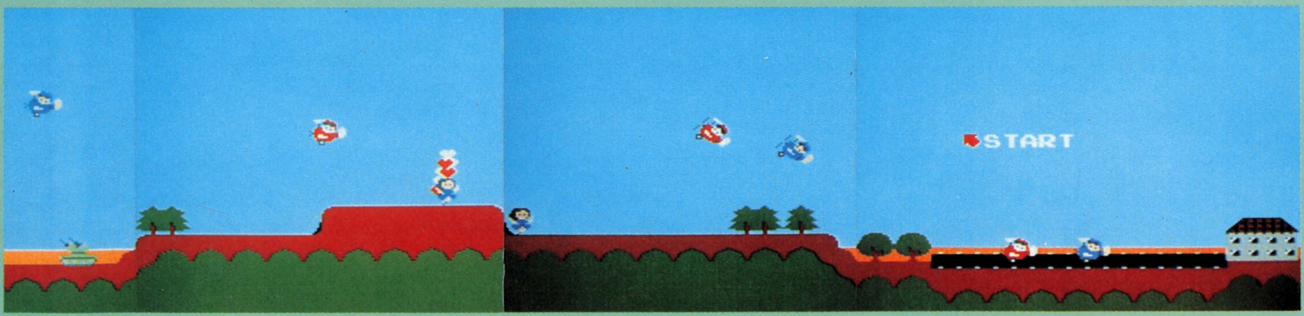
そこですかさずバロンがマックスめがけて弾を撃ちこむと、マックスの態勢がもち直す。



ヤッタネ! 友情パワーさえあれば、苦しい道のりも、進んで行くことができるのさっ!

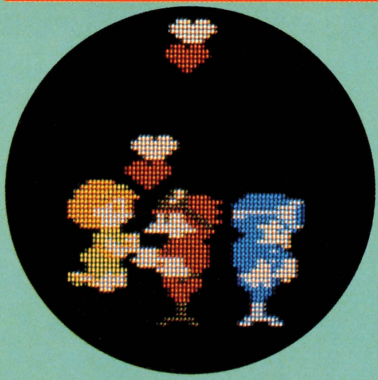
チアガールの上で1回転すると、ハートマークが出るよね。実はこれ、ボーナスポイントなのだ。赤白1セットで1,000点もらえてしまうのだ。

美女のハートをキャッチするのはどっち!?



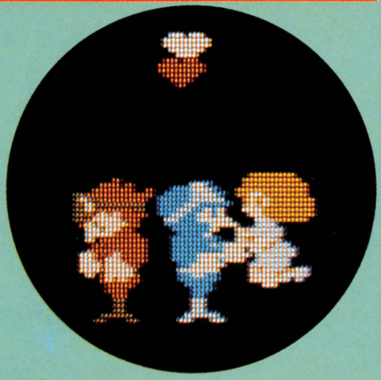


マックスの方がハートをたくさん取ると



マックスがハート2組取って、2、000点。美女はマックスのもの。

バロンの方がハートをたくさん取ると



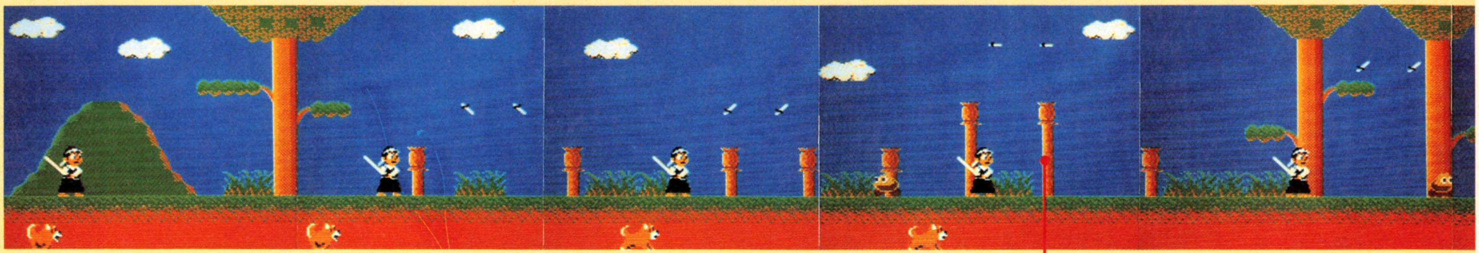
たった1組しか取れなくても、マックスがゼロならこのとおり!

むさしのけん

六三四の剣 ただいま修行中

これが特訓編

●タイトー　発売中　4,900円

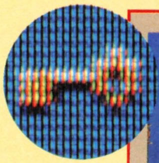


特訓開始だっ



➡元気の素のおにぎりは、たくさんあった方が心強いのだ。

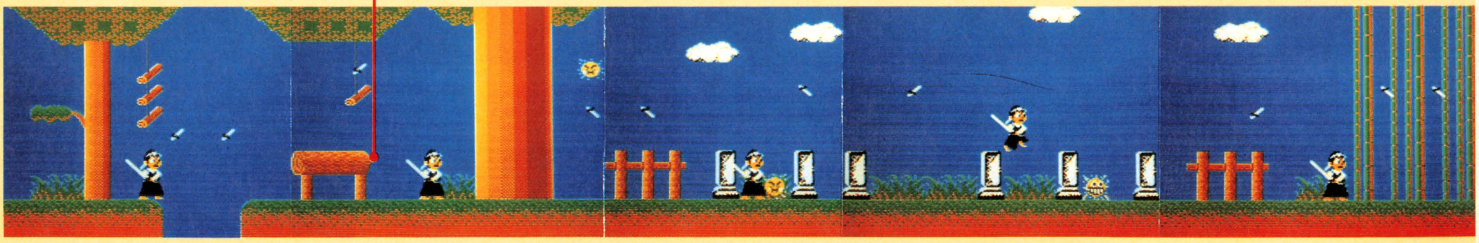
おにぎり





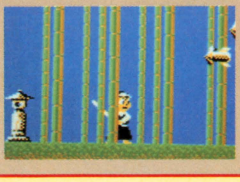
⬅ここをバシバシ打つとかぎが出る。取ると、何と墓石のあるところまでビューンとワープしてしまうのだ。すごいっ!!

かぎ





⬅石どうろうを打つと、?マーク出現!!



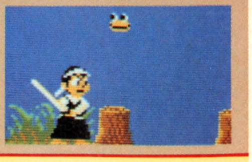
⬅?マークを取ると竹ヤブの中を通って敵の攻撃をかわせる。

?マーク



⬅お面を取ると一定時間無敵になる。

お面



➡ジャンプ力アップのかえるの登場だ!

かえる



マップなのだっ!!

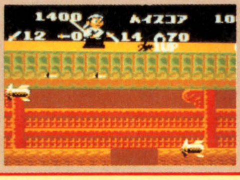
熱血剣道少年、六三四が画面狭しと動き回る剣道ゲーム、『六三四の剣』がついに発売となった。そこで、さっそく特訓編のMAPを公開してしまうのだ。このMAPでは、打つと出現する隠れアイテムの場所も、もちろん大紹介しているぞ。それに加えて、特訓編・荒修行編・道場やぶり編に出てくるユニークな敵キャラたちも総登場なのだ。さあ、今こそキミは六三四となって苦しい修行に耐えぬいて、日本一を目指せ!!



おにぎり



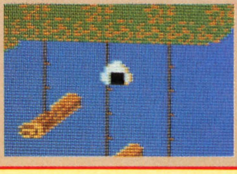
←竹やぶのこの場所だけ、飛び乗ることができる。不思議だ。



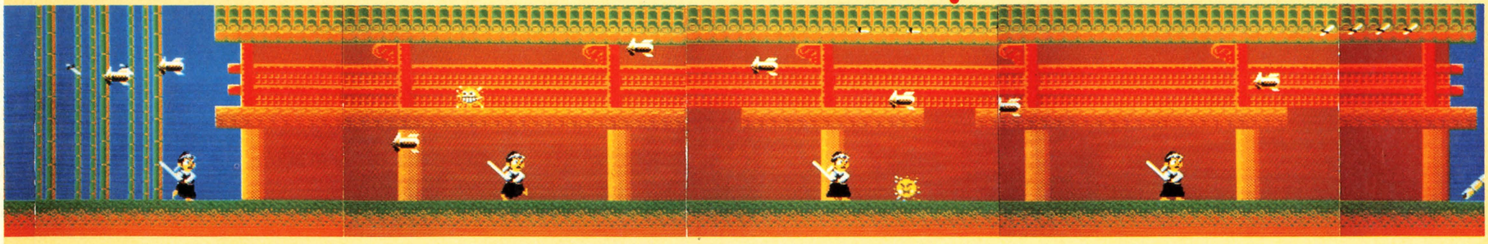
←そして建物の上へ。まん中あたりでジャンプすると１UPだ。

竹やぶの上に!!

1UP



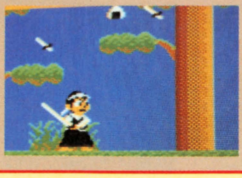
➡そろそろお腹が空いたなあ。この辺で腹ごしらえをしよう。





←キケンと書いた立て札を打つと、足が速くなるくつが出る。

くつ



←枝を打ったら、またおにぎりが。もーお腹いっぱいかな!?

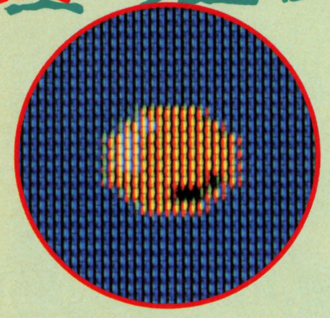
おにぎり

特訓終了っ



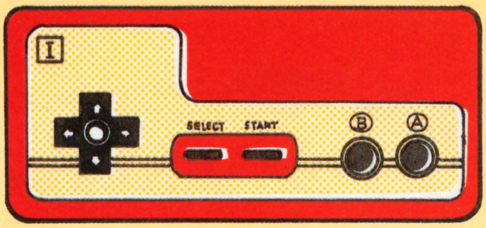
とっておきの隠れキャラはこれだ!

金の玉っ!!!



どこで出るかは極秘中の極秘。特訓編では出ないかもしれない。これが取れると貴重な1UPができるのだっ!!

修行のアドバイス



剣のかまえと六三四の動きを覚えよう

✚ボタンの

上を押すと上段のかまえ

下を押すと下段のかまえ

押さずにいると中段のかまえ

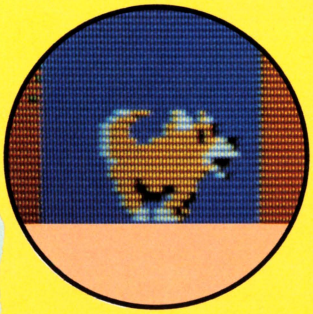
左右で前後に移動

Aボタンで剣をふり、Bボタンでジャンプ

これをマスターして敵を倒すのだ!!

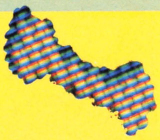
トイチの犬小屋通信

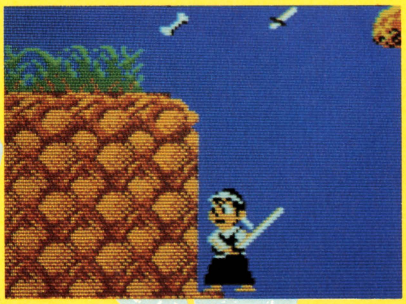
うおんうぉんっ



やあ、僕、前号に引き続き登場の犬のトイチ。今回は、僕の大好物の話をするね。六三四がホネを見つけて取ると、どんなに先に行っていても、オイシサにつられて六三四のもとへ戻ってきちゃうんだ。

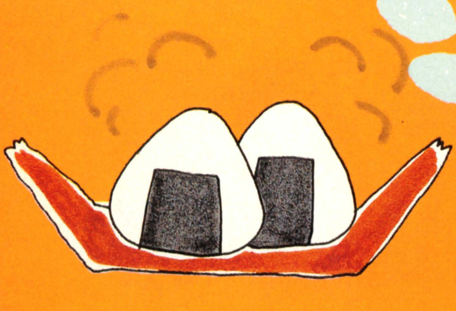
ホネ





➡これは荒修行編。こんなところに骨が隠されている。トイチ、ゴハンだぞ。

六三四とおにぎりのおいしい関係



元気な六三四も



おにぎりがないと



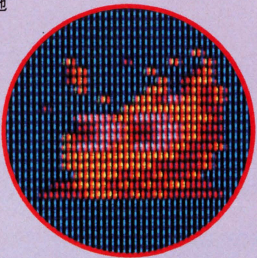
おにぎりは六三四のライフパワー。スタート時のパワーは50。おにぎりは1つにつきパワーは10で、敵にやられるたびに25減る。パワーが0になると、死んでしまうのだっ!!

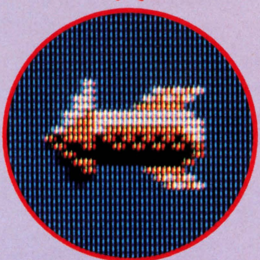
特訓編&荒修行編

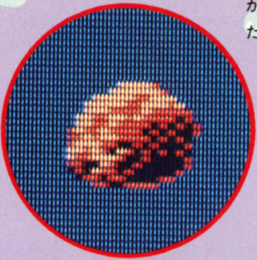
これが修行中の六三四の敵キャラなのだ

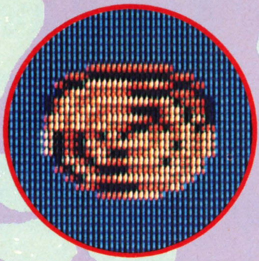
ビシバ

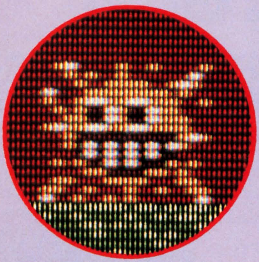
ヒョーキンな顔して地面を歩く。200点。

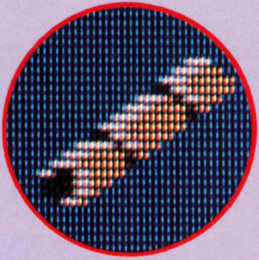
ブリズ

火のように真っ赤に燃えている。200点。

矢

ロケットのような形だけど矢なのだ。200点。

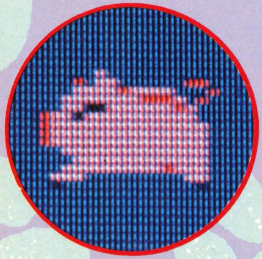
岩

ドカンドカンと落ちてくる岩。400点。

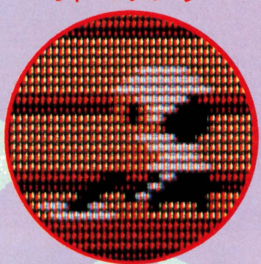
丸太

かなり太くて危ないのだ。要注意。400点。

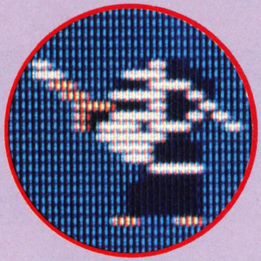
バイガ

ニッと笑ったその歯がとても不気味。200点。

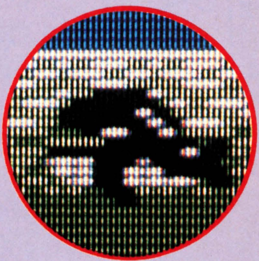
竹やり

切り口が鋭くて当ったら痛そーだ。200点。

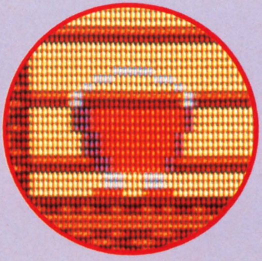
道場破り編

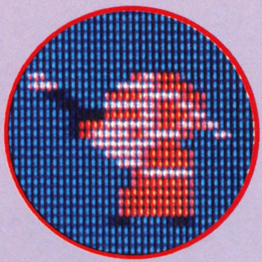
ブースカ

ピンク色したブタも六三四をおそう。200点。

オバサンダ

どいたどいたオバサンダのお通りだ。200点。

チビケン

小さいながらもパワーはあるのだ!! 400点。

クジリン

なぜか道場の池で飼っているクジラ。?点。

バケバケ

何とバケツに足が生えているのだ。200点。

アカケン

チビケンとは兄弟なのだろーか!? 400点。



じゃじゃ丸の大冒険



●ジャレコ 4,900円 発売中

みんな、『じゃじゃ丸』もう買ったかな？ 前号の特別大サービスマップに続き、今回も後半マップを大公開！ 後半になると敵も強くなってくるし、落とし穴もいっぱい。色の違うブロックは隠れアイテムの宝庫だから、上手に開けて取っていこう！

じゃあまずは
前半のおさらいっ!

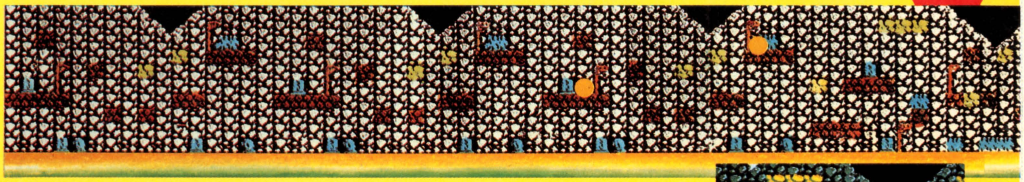
前半の奇数面は、じゃじゃ丸の基本。これをきっちりマスターしとかないと後半に行っても進めないぞ。前半でジャンプや武器使いのタイミングを覚えてしまおうぜ。

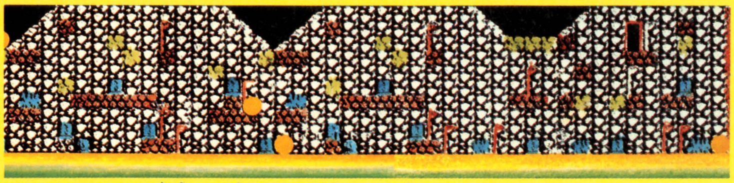
重要

いよいよ後半マップに突入だぜっ!!

11 提灯墓地

お化けっつうと、やっぱり墓地なんだね。新キャラ、おゆきにさえ注意すればまず大丈夫だろう。んっ？ やっぱ難しいかも……。







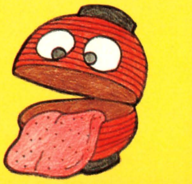


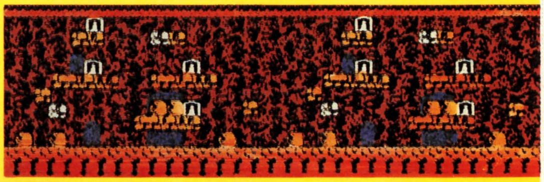
なんとオドロオドロしい色。茶色い棒みたいなのは提灯つり。これに提灯が下がってるときは要注意だよ。

おゆき再登場なのだ

13 妖怪墓地

うっ！ また墓地だ。とはいうものの、ガケが多くてかなり難儀な面だぞ。一気にジャンプし続けて、先へ進んだ方が楽だろう。



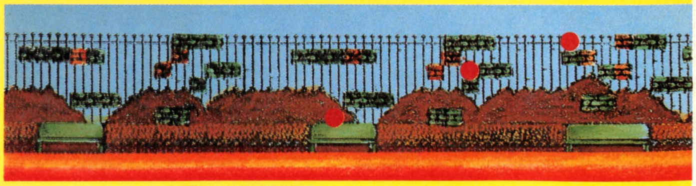


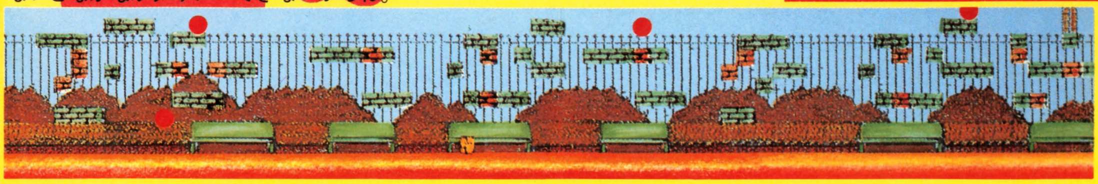




15 冬のザビエルパーク

再度登場！ ザビエルパーク。ハチの攻撃が激しいぞ。なるべく早くに、ハチをやっつけないとなかなかクリアーできないからね。





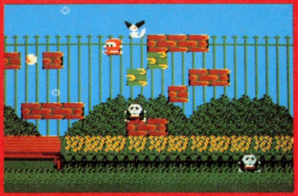


1面 柳街道



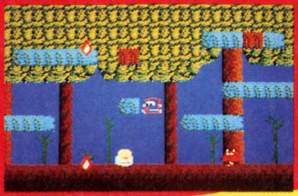
基本の中の基本、第1ステージ。ここでは敵もあまり強くないし、ブロックの中のアイテム探しに専念しましょう！

5面 春のザビエルパーク



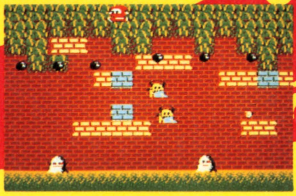
ここからが本番。きみのじゃじゃ丸がどのくらい強いか真価が問われる面なのだ。突然出てくるハチに要注意。ヘドボンもしつこいっ。

3面 鎮守の春の森



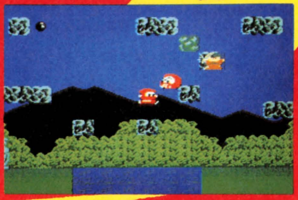
ブロックを開けたとたんに爆弾にやられて黒こげ。とゆー人が増えてくる面でしょう。アイテムを取るときは、しんちょうに。

7面 ザビエル城

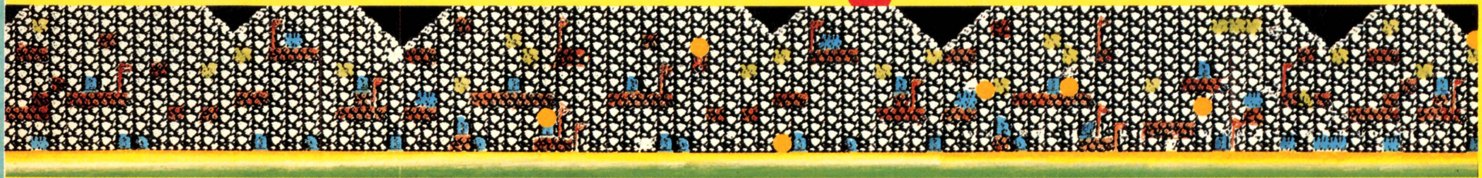


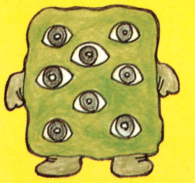
はっきり言ってコワイ。何がコワイってテロの弾。当たったら最後、ソク死んじゃう。むしばらすもやっかいだぞっ！

9面 田舎道



この面には池がある。もちろん落ちたらハイそれまで。ブロックも変な所にあるから、ジャンプテクニックが要求される。長い面なのでタイムを有効に。



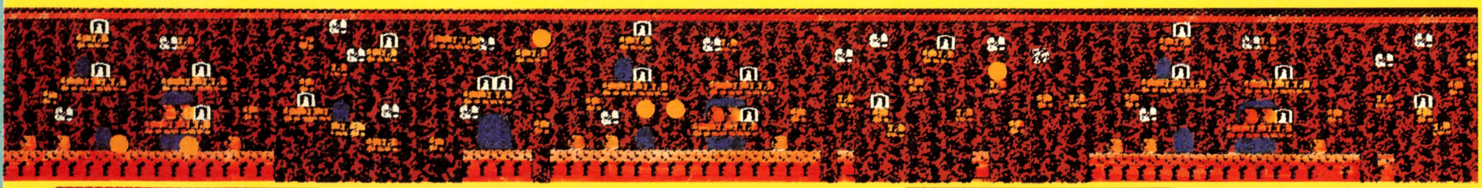




木の葉隠れの術!!

あれ？ 色が違うぞ？ そう、じゃじゃ丸くんは今、必殺忍法木の葉隠れの術を使ってるのだ。これで皆イチコロさ。







たぬき＆ろく子！

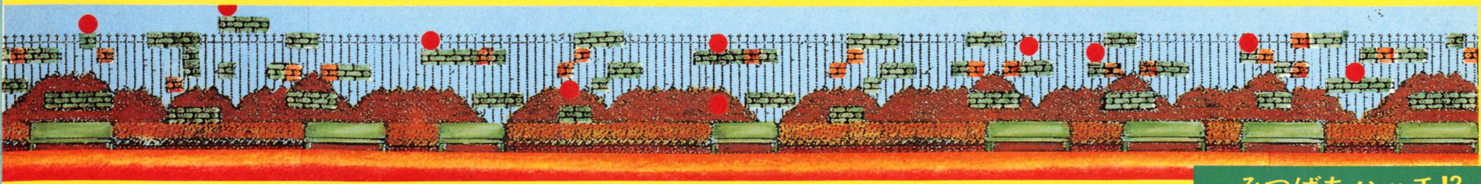
このタヌキはなぜか殺しにくい。やっつけてもペタンコになるだけで数秒で復活してくる。ガケから落としちゃえ！





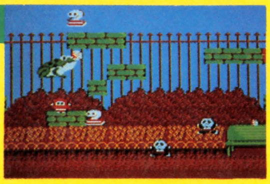
びょ〜〜んっ

でたぁーっ。ろくろっ首。わりと見かけだおしなんだぜ。頭をねらって1発。で倒せちゃうぞ。でも突然のびるから注意して。

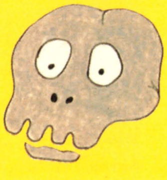




ガマが宙に浮いてるぞ

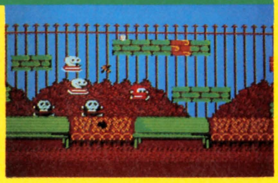


ガマパックンさえ使えればこっちのもの。矢でもてっぽうでもヘビでも持ってこい。上手に背中にジャンプだ。



みつばちハッチ!?

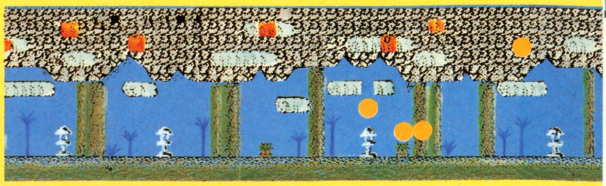
逃げろっじゃじゃ丸っ。ヘビの動きには要注意。公園だけあってハチもブンブン飛んでくる。ダイヤも欲しいけど、この際逃げるが勝ち。



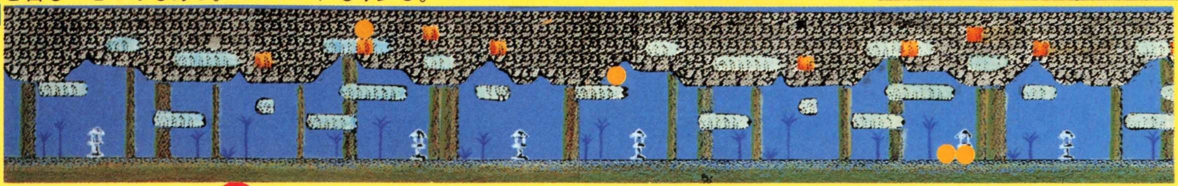
● 大判小判 ● ダイヤ

17 冬の鎮守の森



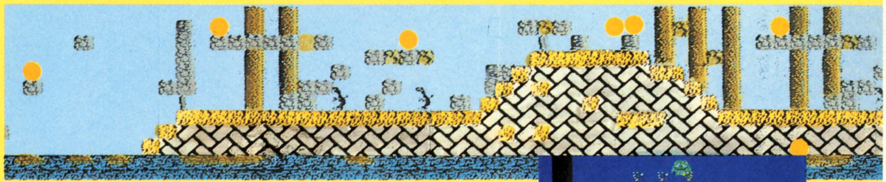


ここらで一休み。ガケがない面だ。特につまるところはないけれど、アイテムを取らないと苦しいところもある。ガンバレ、もう少し。

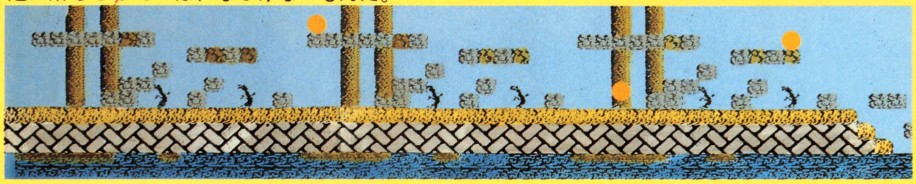




19 なまず墓地



注意するのは、スベリ落ちそうなとこだ。自分の立てる場所が少し、わかりにくいからだ。池に落ちるってのは、なさけないもんだ。



樹娘の弾は毒の木の枝。絶対さわっちゃダメだぞ。百目はにぶそうに見えるけど、じつは強敵。近よらないほうがいいぞ。



樹娘はコワイのだ

㊙じゃじゃ丸忍法 VS 妖怪軍団

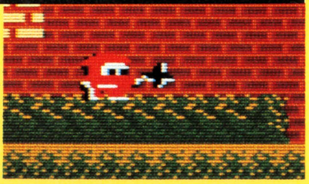
後半に登場してくる敵たちは、どれもみーんなかなりの強者達。弱点を覚えて早め早めに倒すとゆーのが基本パターンだね。謎の偶数面の四天王達を倒すためにも、1にも2にも修行だぜ。

ガマパックンの術



色の違うブロックを開けて、ガマが現われたら、無敵になれるゼェッ。スピードをつけてドンドン先に進んじゃおう。これ程気持ちイイことはない。

スーパー手裏剣の術



スーパー手裏剣は敵をつらぬいて飛んでいく。これを取ったら、とにかく敵めがけてBボタン連打、連打、連打！

透明の術



ブロックの中から透明薬！ゴックンとのんだら一定時間透明になれて、敵にさわっても大丈夫だぞーっ。

フラッシュの術



懐中電灯型のこのアイテムを取ってABボタン両方押せば敵はピカッと金しばりになる。動けぬスキに進めっ。

木の葉隠れの術



見よ！この点数の嵐。忍法アイテムを3つ取ると、とたんに吹き荒れるこの風。画面はピカピカ。最高じゃーん。

トロッコの術



ブロックからトロッコが出たらソク乗る。軽い奴と思われようとも、なみいる敵をブッ飛ばす快感には勝てない。

やく病神



←ノロノロと画面の下を歩いてくる。手裏剣1発で倒せるぞ。

百目



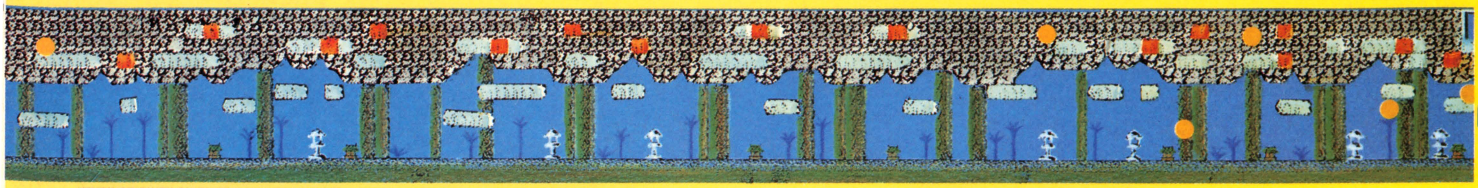
→ブヨブヨと飛び回る。出てきたらソク、撃ちまくってやっつけよう。

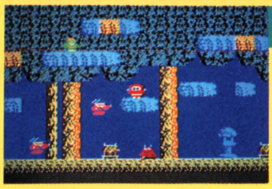
キツネ



←ちょっとでもさわったらやられちゃうぞ。逃げ出したほうが無難。

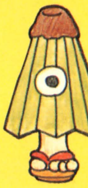
このほかにもまだ





色違いの僧だ登場！

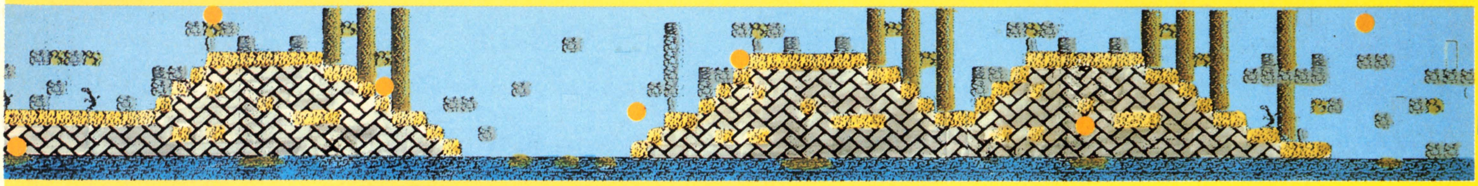
ピュンピュン矢を放ってくる僧は早めに撃つ。たたきにくいブロックは、１回通りすぎて右側から回りこめ。





ヤッホー！　透明の術だぜ。どんなにいっぱい敵がいようと、だいじょーぶ。アイテム探しでもしよーかなぁ！

とーめー人間だよ！







ジャンプはリズムよく

あぶなっかしい所をポンポンとタイミングよく飛んでクリアー。この先にはなまず太夫とさくら姫がいるのだ!!



各偶数面に出てくるぞ!! これが ウワサの 四天王だ

僧だ



←２、３人かたまって攻撃してくる。少し離れたところから撃て！

たぬき



←殺せない。撃っても気絶するだけ。気絶してるあいだに逃げるっ。

からかさ



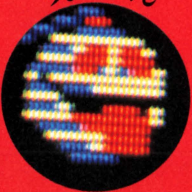
↑動きにあわせて手裏剣１発でOK。出てきたらすぐ倒しちゃおう。

おゆき



←前作に続き登場。女だてらにとても強い!! やっつけるとブスになる。

ちょーちん



↑これもさわるだけでアウト！　棒に下がっているうちに撃つべし。



四天王はそれぞれいろんな武器を持って攻撃してくる。とにかく手裏剣を撃ちつづけるしかなさそうだぜっ！

ろく子



←絶対触れないように通りすぎるか、頭をねらい撃ちするか……。

樹娘



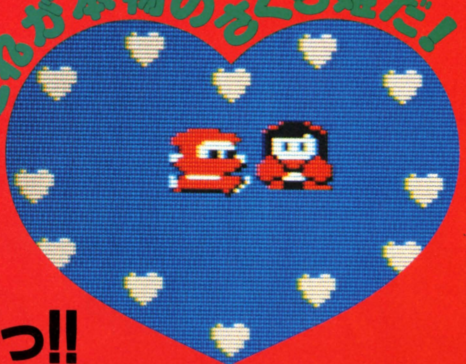
←テロと同じように、弾を撃ってくる。サッサと通りすぎればヨシ。

なまず太夫！



憎たらしく笑って攻撃してくるなまず太夫。ガマパックンと火の玉で応戦だ。さくら姫が待ってる！

夢じゃないっ!! これが本物のさくら姫だ！



まだ手強い妖怪がいーっぱいいるのだーっ!!

がんばれゴエモン！からくり道中

完璧伝授！

8面までヨ マップ

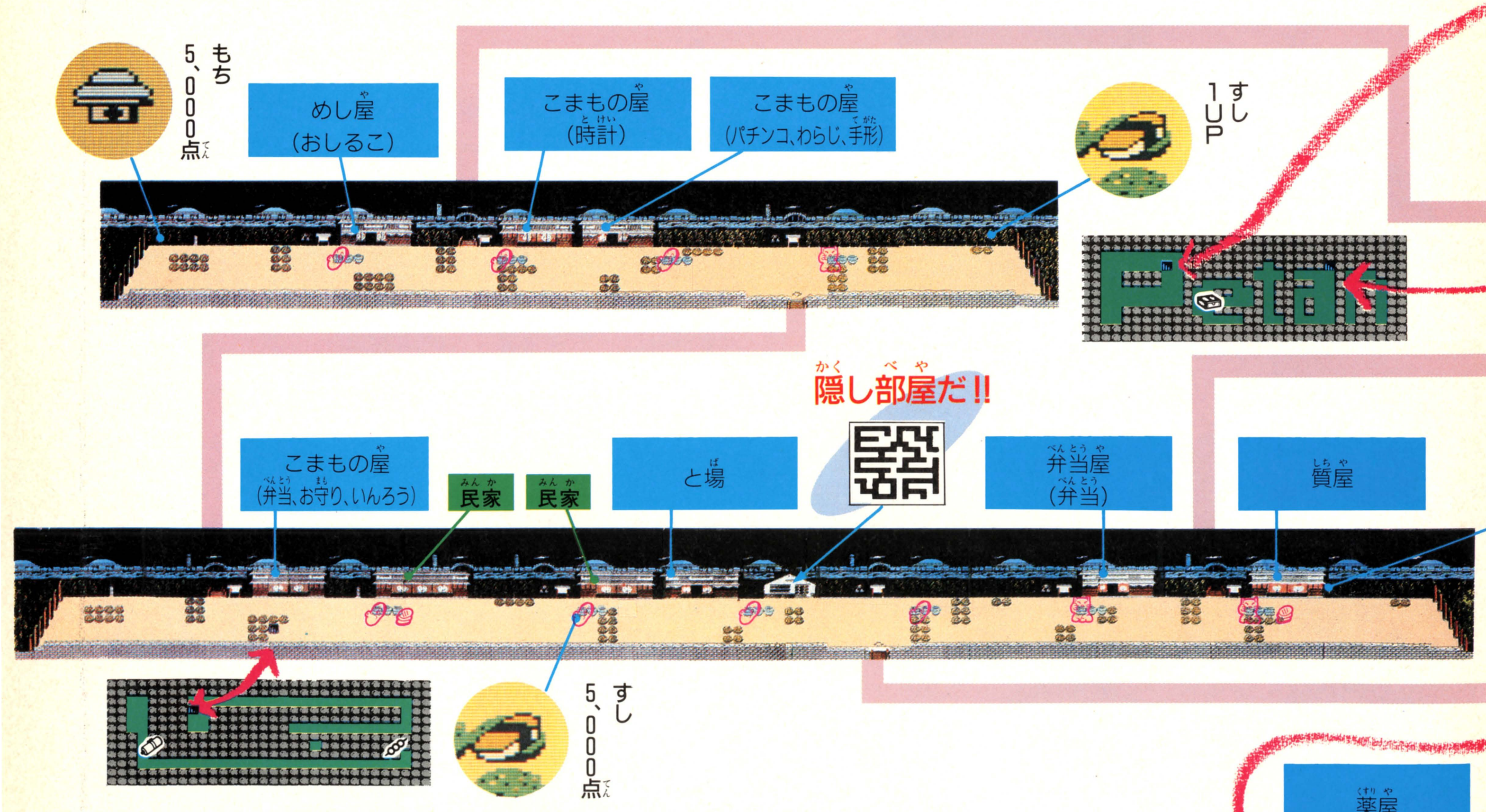
●(株)コナミ　5,300円　発売中

詳細マップシリーズ

5面 町

攻めかた

初級者用	中級者用	上級者用
やったぜ！　また町の面にきたぞ、なんてよろこんでいると痛いめにあうぞ。自分が今、どの道にいるのか覚えておかないと迷ってしまって、タイムアップになっちゃうね。地下に入ったら、入ったところから出るようにする。これだけは心がけようぜっ。	タイムのある限りお金を集めて、いろんなアイテムを手にいれておこう。そのためには店の位置関係、地下への入り口や出口などを暗記しておかなくてはね。ガケがないから、思うぞんぶん動きまわれて安心。とりあえずプレイしてもだいじょうぶだぞ。	マップが広いため、タイムが多くなっていることに気づいたかな。この面は隠れキャラ、各種アイテムの宝庫。バンバン出すべしだ。女の子を50人くらいつづけて、とるってのもいいかもしれない。いろいろ遊べる面だから、自分なりにためそうぜ。



マップのみかた

小判の宝庫　巻き物　千両箱　ダンゴ　ひょっとこ　まねき猫　大入り袋　地図　通行手形

『がんばれゴエモン！からくり道中』の

テーブル＋隠しアイテム〈承前〉



5面の隠れキャラ得点合計

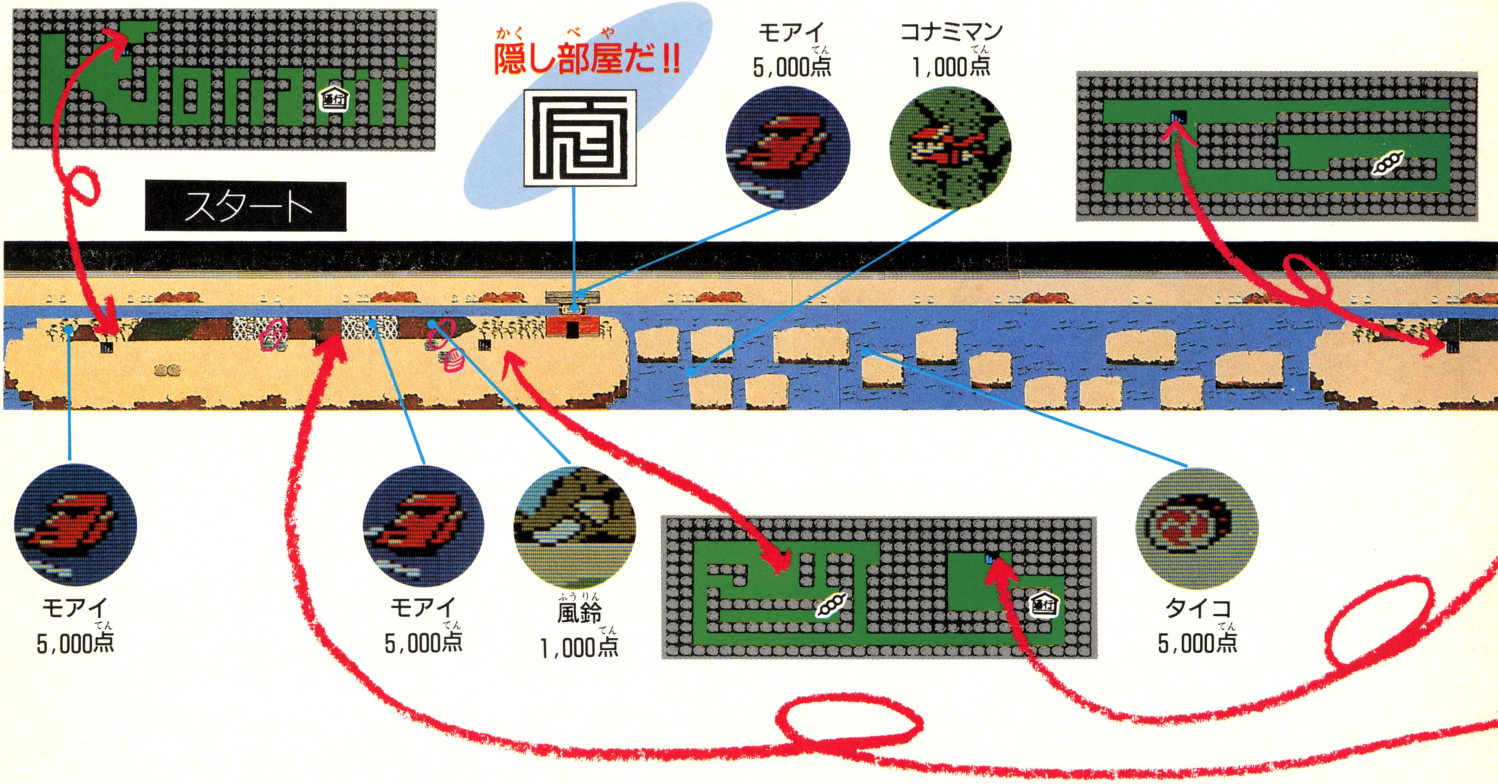
すし	1 UP
すし	1,000点
すし	1,000点
すし	5,000点
アイス	1,000点
アイス	1,000点
もち	5,000点
もち	5,000点
合計	1UP+19,000点

詳細マップシリーズ

6面 海

攻めかた

初級者用	中級者用	上級者用
おや？　4面にきちゃったのかな、って思うかもしれないけど、実は6面。なかなかムズいんよ。小島が多くて、さらにさかなの攻撃が激しいのだ。手形を集めるだけで、とりあえず次の面へっ！　それが一番いい方法だね、うん。	このあたりまでくると、隠し部屋のマップも広くて、なかなかヤリガイがあるぞ。とりあえず、見てのとおりの一本道。これで迷ったら、どうしょうもない。隠れキャラだって、簡単に出せちゃうのだ。あとは、タイムアップに注意するだけだね。	プロは、やはり隠れキャラを出しまくるべきだね。楽勝の面だ。どうしてもスリルを味わいたい人は、小島のあたりでたわむれていればいい。マップはせまいし、隠れキャラさえ出しちゃったら、あとは手形を集めて、ゴールインだね。



コナミ社にみる隠れキャラの流れ

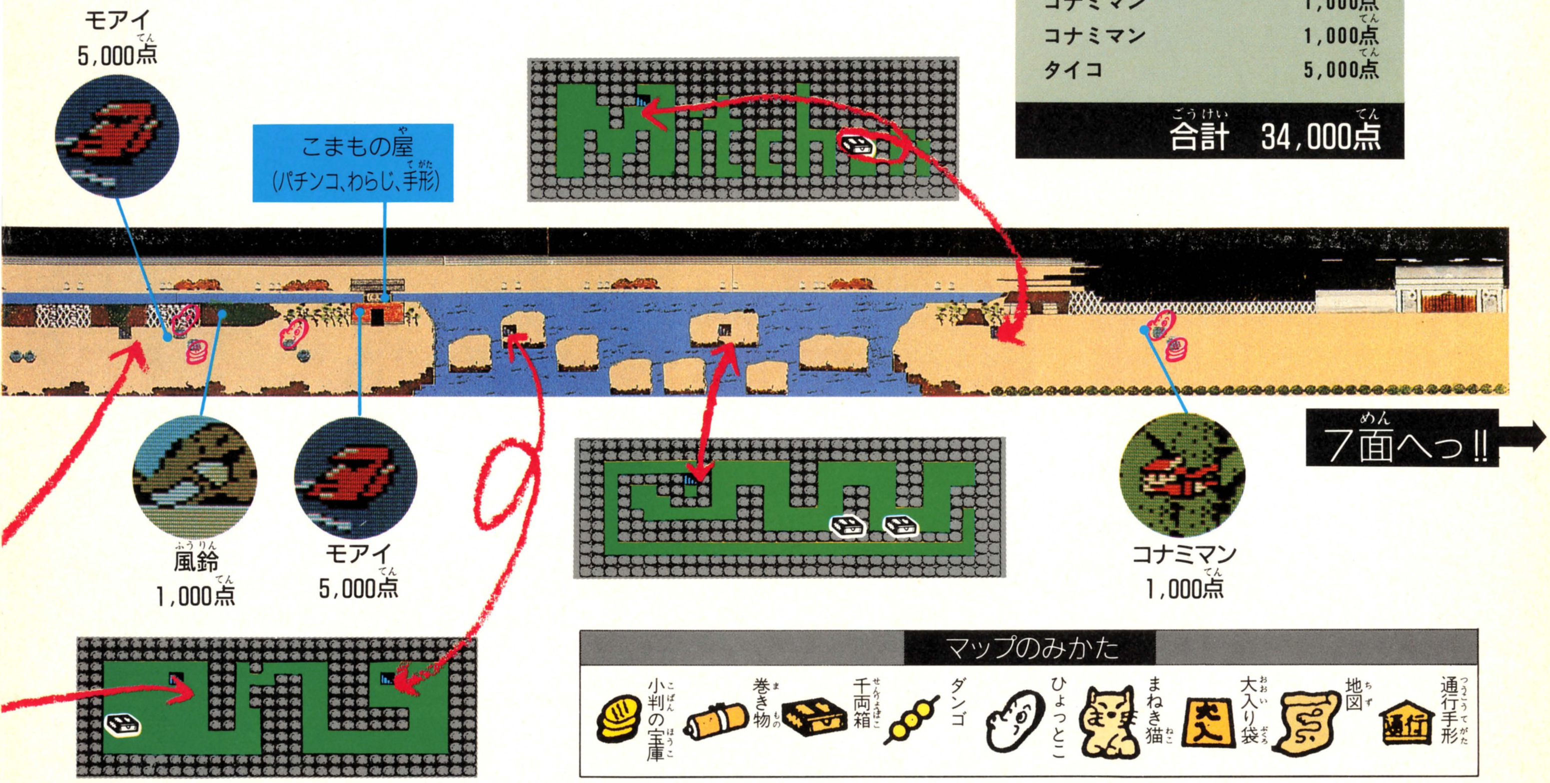
「ツインビー」と「グラディウス」は、隠れキャラなし。そのかわり、「グーニーズ」と「がんばれゴエモン！　からくり道中」は隠れキャラの宝庫。うーん、よくわかんないな。流れとしては、初期の頃の代表的隠れキャラ、UFOが「ゴエモン」では姿を消して（8面までに登場しない）、コナミマン、モアイが隠れキャラの主流になりつつあるということ。とくにモアイは、「ゴエモン」で初登場のくせして、いきなり1UPの大役だからね。福太郎はひがむね、きっと。



これでまだ半分 マップは続くぜ

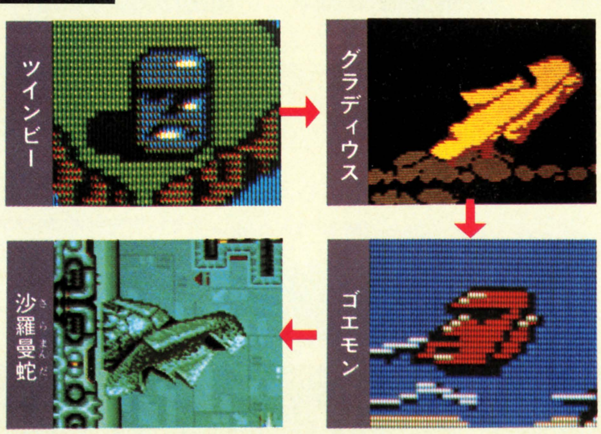
6面の隠れキャラ得点合計

モアイ	5,000点
モアイ	5,000点
モアイ	5,000点
モアイ	5,000点
モアイ	5,000点
風鈴	1,000点
風鈴	1,000点
コナミマン	1,000点
コナミマン	1,000点
タイコ	5,000点
合計	34,000点





特別付録 モアイの変遷を辿る



今から思えば、「ツインビー」のモアイなんか、かわいいほうだったよな。ただ、タマを出すだけだからね。それに比べて「グラディウス」では、わっかをバカみたいに出すし、「沙羅曼蛇」(アーケード版)では跳びはねて追っかけまわすし……。ゲーム界きっての悪役だね、こりゃ。それにしても「ゴエモン」で1UPのいい役とは、ちょっとおかしいよな。改心したのかなあ……。

詳細マップシリーズ

7面 村

攻めかた

初級者用

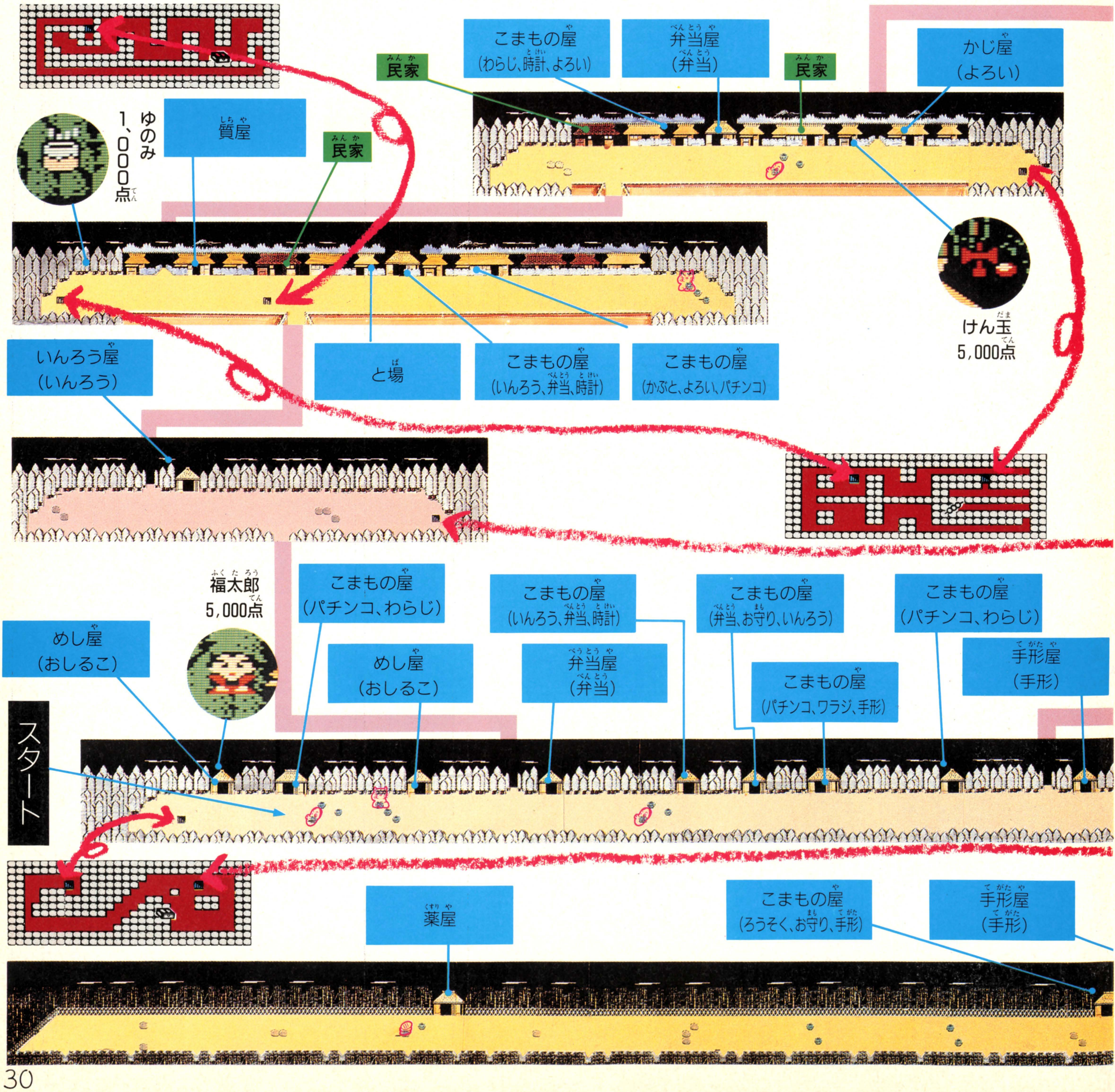
ううっ、マップが広すぎるぜ!! はっきりいって、このページがないととてもクリアーはむりだろうな、うん。ちょっと楽なのは、お店の数が多いこと。危ないと思ったら、すぐにお店に逃げ込んで、自分がいまどこにいるかを確かめるのだ。

中級者用

なんとしてもアイテムを集めておくべきだな。とにかく、関所までは、やたらめったら遠いっ!! その間に何が起こるかわからないものね。マップの色をおぼえておくのも、迷わないひとつの手。店の位置や背景をめじるしにするのもいいね。

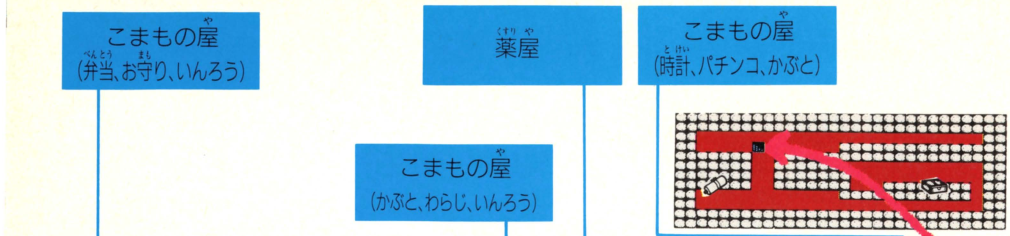
上級者用

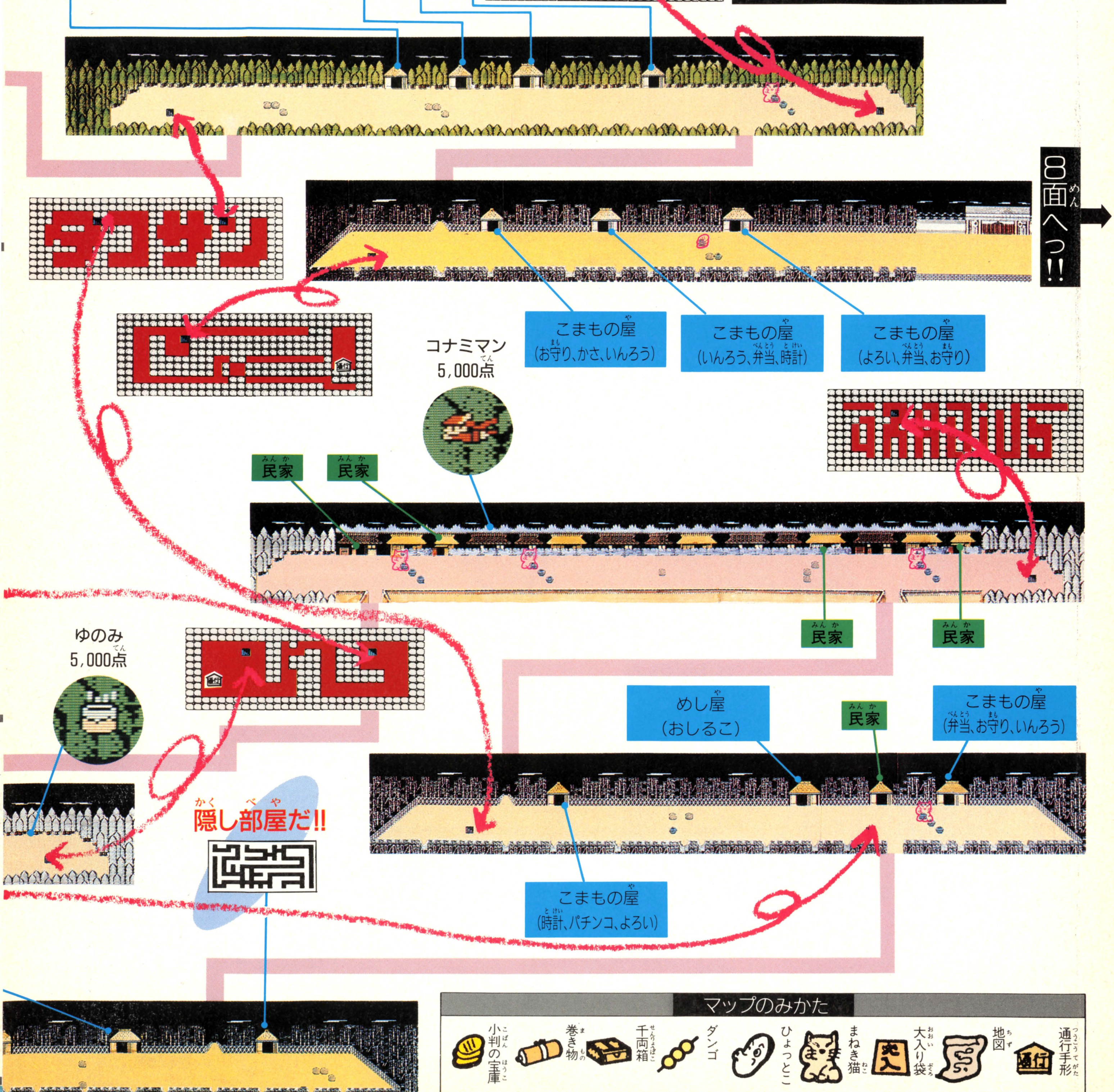
このマップを見てやるのもいいが、ゲーマーのカンだけでプレイしてみるのも楽しいぜ。とくにこの面なんか、マップが広いから迷いがいがあんだろう。迷い迷って、関所を見つけたときは、忘れていた昔の自分を、思い出すことうけあいだぜ!



7面の隠れキャラ得点合計

ゆのみ	1,000点
ゆのみ	5,000点
けん玉	5,000点
福太郎	5,000点
コナミマン	5,000点
合計	21,000点



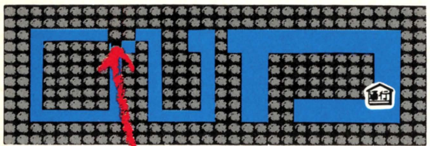


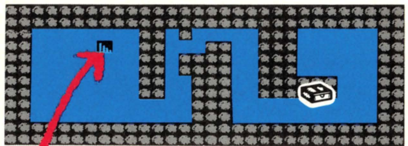
詳細マップシリーズ

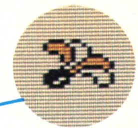
8面 山

攻めかた

初級者用	中級者用	上級者用
スタート地点からすると、3面と変らないんだけどなかなかやっかいなとこなんだよね。何がやっかいって、地下に行かないと先へ進めないんだよ。ローソクを持っていればいいけど、そんなことは考えてられない。ポーズしてマップと比べながら進め。	かなりめんどうな面だけど、7面でローソクを用意しておけば、楽ちんに片付くぞ。やっぱり中級者ともなれば、それくらい用意周到じゃなくちゃね。隠れキャラはそんなにないから、この面は面クリに徹してもだいじょうぶだぜっ!!	とくに難しいところはないし、隠れキャラも多くない。プロにはちょっと遊べない面だね。まぁ、てきとーにお金でも集めて次の面にそなえる心がまえでいよう。もう後半の面だから、こんなとこで遊んでられないんだよね。さあ、先を急ごうぜ!!

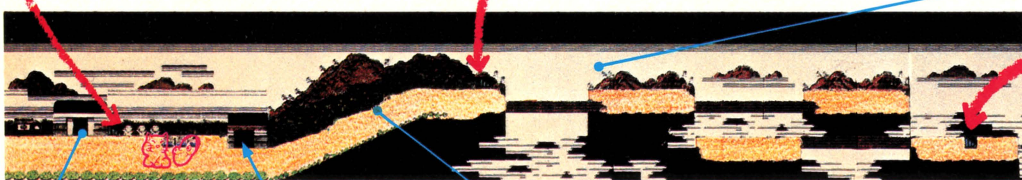


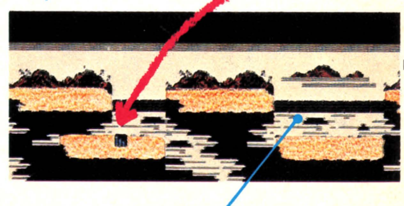




羽根
5,000点

スタート!!

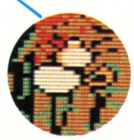




と場

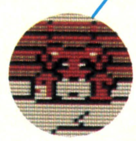


隠し部屋だ!!



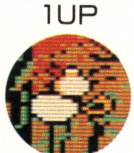
ひょうたん
1,000点

山の上で、下や上に飛び移りたいときがあるよね。そういうときは、橋から陸へ、せまいとこから広いとこへと飛んでいく方が安全っ!!



よいどれタヌキ
5,000点

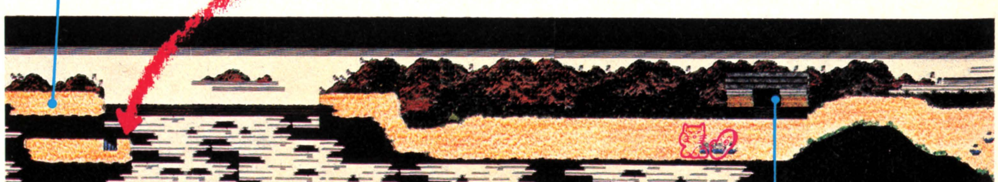
ひょうたん
1UP



今週のマップ公開はこれでおしまいだけれども、どうしても9面からのマップも作りたいという人のために、特別に作りかたヒントを教えよう。

まず、大きめの方眼紙を用意する。こういう横スクロール型ゲームは、スクロールにとらわれずに、1画面ごと区切っていく方が楽だ。背景は覚え書き程度でいい。重要なのは、階段のつながりぐあいだ。ようするに、自分が見て、迷わないようなマップを作ればいいわけだ。

絶対書いておくべきなのが、通行手形の場所。これがないと、クリアーできないからね。アイテムを集めたいのなら、千両箱の位置も書いとくべきだな。



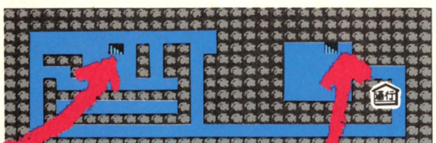
地下への入口ってのは、だいたい予想のつくところにあるね。道の行き止まりのあたりなんかは、たいていある。9面からもきっと…

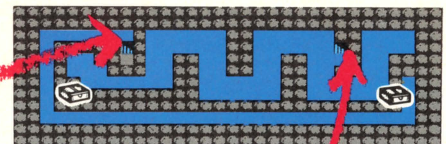
こまもの屋
(ろうそく、お守り、手形)

ここまで来たら
プロの道は近い

8面の隠れキャラ得点合計

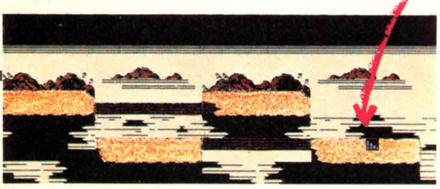
ひょうたん	1 UP
ひょうたん	1,000点
羽根	5,000点
羽根	5,000点
よいどれタヌキ	5,000点
合計	1UP＋16,000点





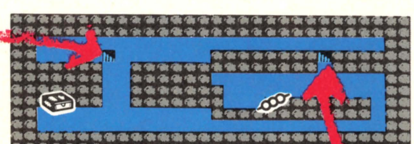
ここまで遊んで、13分の8面だから、約1.2メガ分。残りの0.8メガ分は、この後にあるのだ。値段にして3260円分遊んだってこと!!

まずはわらじ
その次に手形
最後は小判だぜ





地下にはいらないと、面クリできないぞ

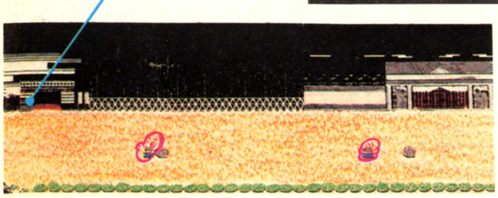




羽根
5,000点

こまもの屋
(弁当、時計、かさ)

9面へっ!!





9面からのマップは君たちでクメンしてね

SUPER XEVIOUS ガンプの謎

あの『ゼビウス』が帰ってきたのだ。しかもすんごいパワーアップを果たして、ボクらのもとに帰ってきたのだっ!! シューティングのスリリングなだいご味に、アドベンチャー的謎解きの要素を付加。グラフィック、サウンド、面数もさらにランクアップさせたうえ、新ルールも採用し、容量は1メガでパッケージも……。とにかくスゴイぜ！

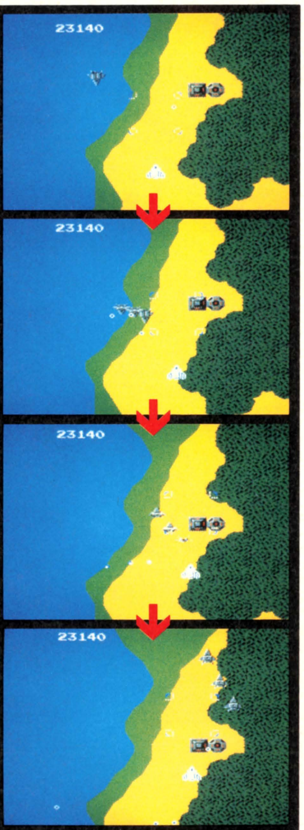
●(株)ナムコ　4,900円　9月中旬発売

スタート!!



のっけから新キャラの先制攻撃。懐かしい色合いの地型上をしばらく飛行すると、やがて見たこともないメタリックな要塞が登場する。さすがスタートからエキサイティングだ!!

"オリース"の3段スライド式宙返り攻撃だ!!

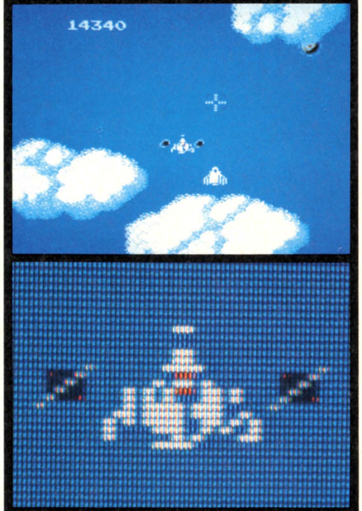


前方に初登場の飛行物体を発見。音もなく"ソルバルウ"に接近してきたかと思いきや……、おっと突然3機に分裂。宙返りしながら時間差で、砲弾を発射してきた。



↑海上にひょっこり浮かんだ小さな島。意味ありげだぞ、と疑う暇もなく敵の編隊が登場した。

同胞"ファントム"を救いだせ!!



敵の誘導機(?)に操られた同胞"ファントム"。ザッパーを駆使して救出せよ。

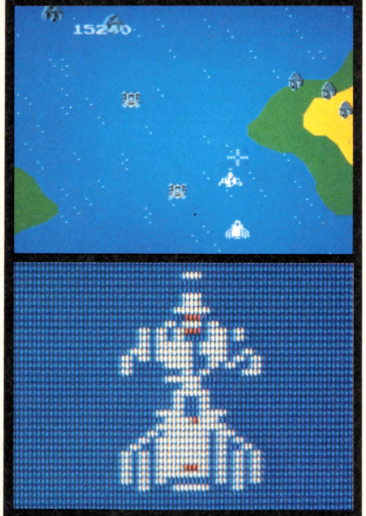
あのゼビ

～今だから語ろう～ 得活ゼビウス伝説

生体コンピュータ"ガンプ"ひきいるゼビウス軍の攻撃により、地球はほぼ全滅の危機に瀕していた。同胞機"ファントム"からの秘密情報により、時空間の歪みの謎を解明しなければ、"ガンプ"のあるスペースコロニーへは侵入できないことがわかったのだが……。はたしてわれらが"ソルバルウ"はみごとこの時空の謎を解き、"ガンプ"の正体をつきとめることができるか、そして その魔手から地球を救うことができるか!?



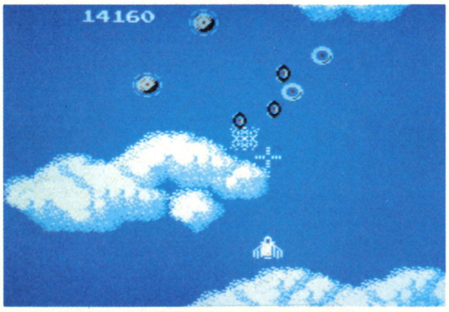
救出した"ファントム"と連結!!



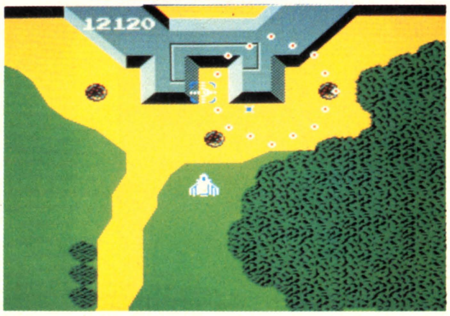
救出した"ファントム"は、キミの強い味方。連結して安全な所まで逃がすのだ。



←なんて美しい画面なんだろー、とみとれている場合ではない。前方では空中機雷が待ち受けているぞ！



➡雲間に見えるのは、どこかで見たことのある……、おっとお懐かしや!! の"トーロイド"が、元気に登場したぞ。

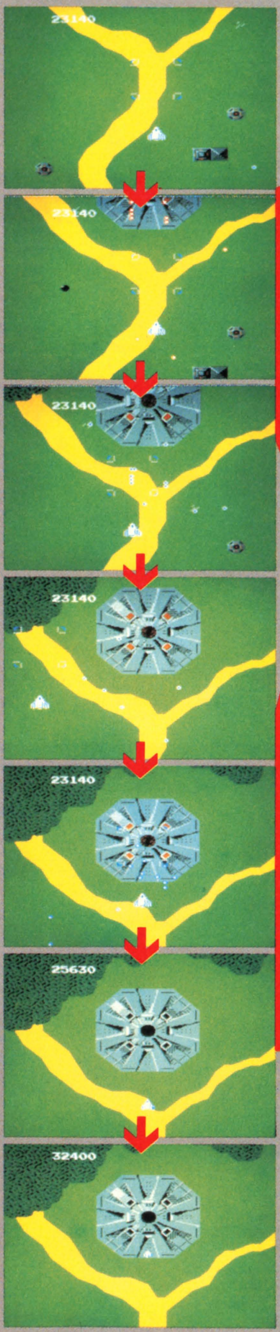


←時空の謎が解けないまま、同じエリアを何度もループさせると、いきなり強い敵が登場。行く手をさえぎるのだ。



←「ゼビウス」といえば絶対にコレッ!! 人気モノの"バキュラ"は、今回も健在だぜっ!!

そして アンドアジェネシス の体内へ



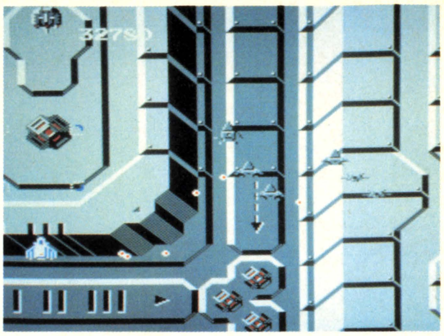
宿敵"アンドアジェネシス"との対決。乱れ飛ぶ砲弾をかわしながら、中央部にブラスターをドカン!! と同時に"ソルバルウ"は、アンドア……"の体内へと吸いこまれていった。

ウスが帰って来たぜっ!!

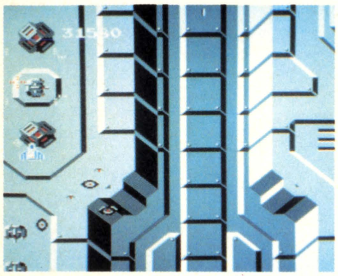
〝アンドアジェネシス〟の体内



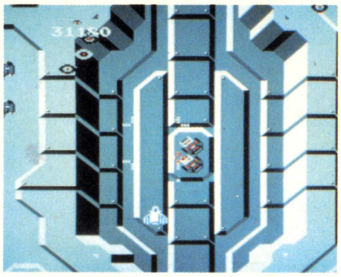
←〝アンドアジェネシス〟の体内はまるで要塞だ。各所に砲台や待機中の戦闘機が配備されているのだ。



↑通路の床のここかしこに、たくさんの矢印が書かれている。はたして何を意味しているのであろうか!?

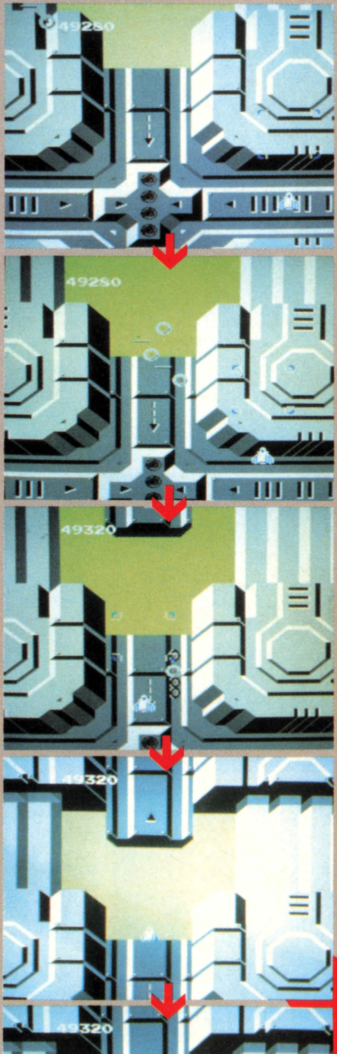


↑待機中だからといっても容赦はしない。動きだす前にザッパーで爆破してしまえ。



↑攻撃は地上からだけではない。〝アンドア……〟の体内にも敵飛行物体はいるぞ。

時空間の流れに歪みが生じて……



〝アンドアジェネシス〟体内の床の一部が、突然、黄緑色に輝き始めた。上空を飛行中の〝ソルバルウ〟がその中に吸いこまれていく。時空の歪みが機をワープさせたのか。

今回はパワーアップもするんだぜ

ファントム登場



↑後方から出現した〝ファントム〟が〝ソルバルウ〟を追いこして前方へ。

カプセル放出



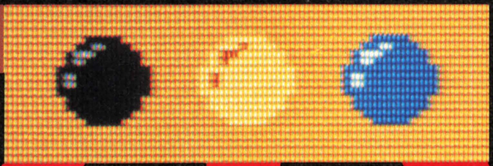
↑と、突然、黒、黄、青の3色の玉を、空中にふわりと放り出してくる。

パワーアップ



↑これがパワーアップアイテム。取った玉によりパワーがアップする。

パワーアップカプセル



←取った玉の分だけパワーアップ。全部取れるよう〝ファントム〟を追え!!

バリアー



↑黒玉を取るとバリヤー。ただし敵の弾に1度あたると消えてしまう。

ワイドブラスター



↑黄玉はワイドレンジブラスター。ブラスターの爆撃範囲を大きくする。

バックザッパー



↑青玉はザッパーの前後連射。ブラスターの効かない低空飛行時に便利。

そして戦場は砂漠地帯へ

ピラミッドをすりぬける

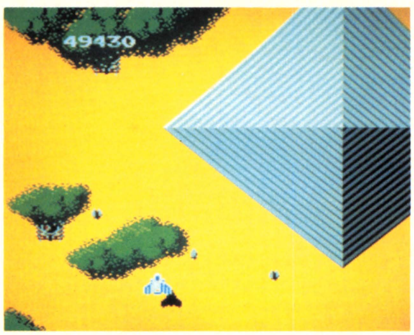




ピラミッドにポッカリと開いた穴。〝ソルバルウ〟で通り抜けてみると……、おやっ⁉



←低空飛行をする〝ソルバルウ〟。地面に浮かんだ機影がなかなかにリアルだ。



←小さなピラミッドの横を抜ける。木陰にグロブダーが潜んでいるのが見える。

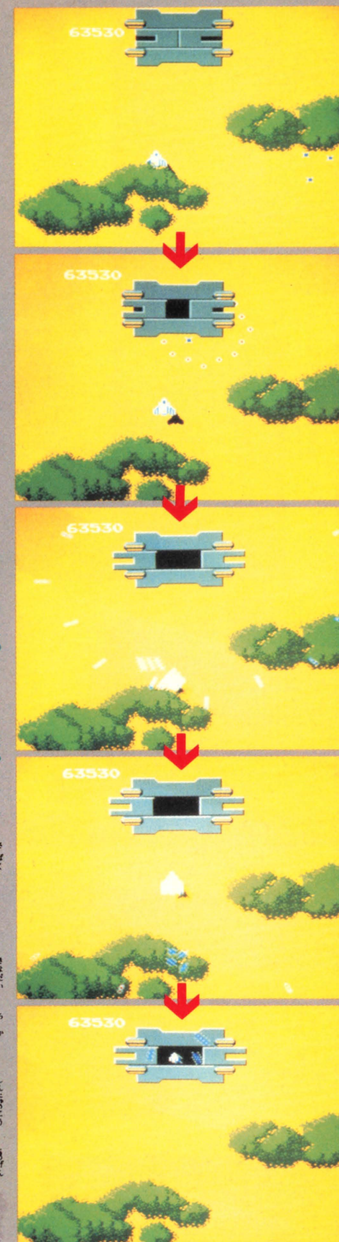




↑〝ファントム〟がパワーアップアイテムを放りだした。この位置なら3つともとれる⁉

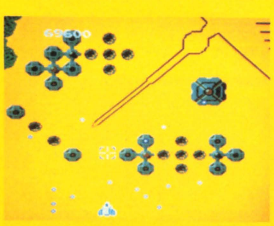
→これくらい低空になると、ぜひとも青玉によるパワーアップ、前後方ザッパー連射がほしい。

砂漠のかなたに新たなる侵入路発見



砂漠のかなたに巨大な地下への侵入口が出現した。ジリジリと開く侵入口。またもや〝ソルバルウ〟は漆黒の闇の中へと吸い込まれていった。この先にはどんな危険が⁉

♫まだまだ先は長いんだぜっ!!



↑お・ま・た・せっ!! いよいよ今回はナスカの地上絵が登場。



↑〝バキュラ〟のような障害物を生む敵。攻撃パターンさまざま。



↑池や河などの地形も、前回よりなめらかで、よりリアルだ。



↑やがて舞台は地下洞窟へと移る。下から石が吹き出してくる。



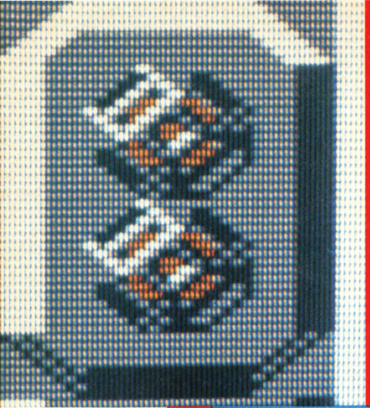
↑新生〝ボザログラム〟⁉ ほとんどの敵がパワーアップ。

ソルバルウと仲間たち



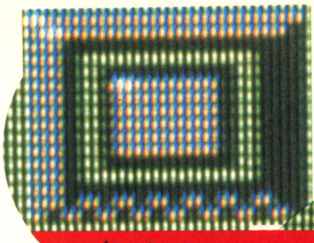
ソルバルウ

いわずと知れた、主人公の"ソルバルウ"。ゼビウス星の科学力の粋を集めて作られた戦闘用爆撃機。対空中物攻撃用ザッパーと対地上物攻撃用ブラスターを標準装備。ただし今回はパワーアップする。



ドルデ

←200点。"アンドアジェネシス"内部各所に配備された小さなコア。攻撃はしてこないので安心。



ゾシバーラ

←500点。地上の分裂弾発射台。"クラッカート"をとばす強敵だ。



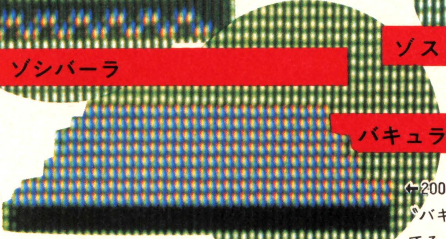
ゾス

←500点。グリーンの大地に、"ソル"のように生えだし、たくさんの弾を撃ってくる。



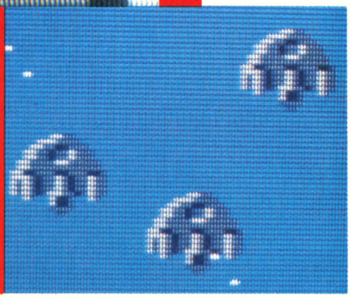
ピトキャッド

↓1,000点。"アンドアジェネシス"の内部に配備された砲台。激しい連射に注意。



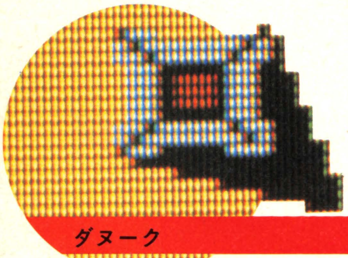
バキュラ

←200点。いわゆる、あの"バキュラ"。点数がついてるってことは、破壊することができる!?



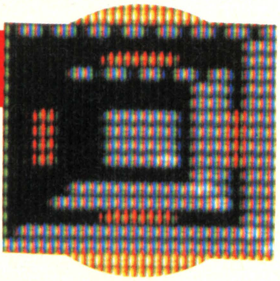
イブレ

→50点。前作に登場した"タルケン"に似ている。急激に近づき、弾を撃ちながら反転して逃げる。



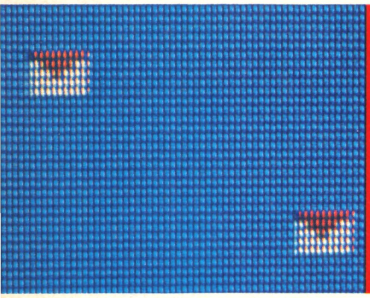
ダヌーク

←100点。森の中に建てられている四角い柱のようなキャラ。影がいかにも立体的に浮いている。



エテリアス

→200点。地上部分でよく見かける。攻撃は仕掛けてこない。中央部が赤く明滅する。



ボルセスパリオ

←500点。急に前方からすごい勢いで飛んできては、"ソルバルウ"に体当たりをする。前作の"ギドスパリオ"だな。



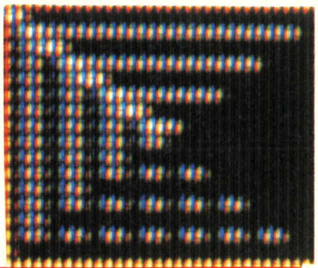
キコーン

↓10点。ゲームスタート直後に集団で襲ってくる敵キャラ。陸上を飛び回る虫のようなもの。



グロブダーA

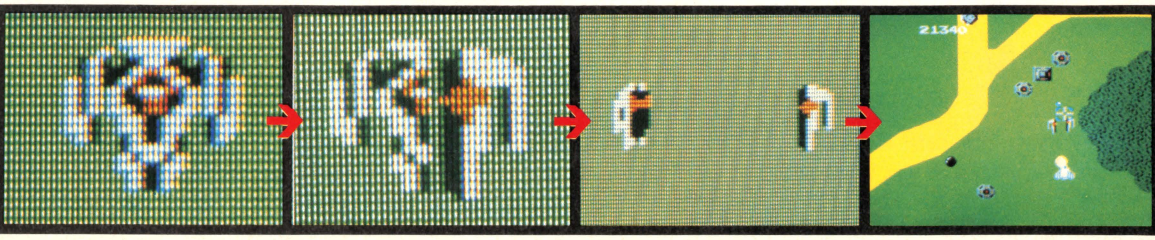
↓400点。前作にも登場した輸送用水陸両用車。わりあいどこにでも出現するキャラだが点数は高い。



エネバーラ

↑100点。小さなピラミッド。前作にも登場しているキャラで、エネルギーを蓄えている。

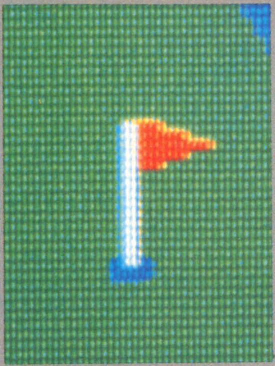
ラグーン



機体を左右に2分割させて迫ってくる。片側を倒すと400点、もう片側100点と点数が異なる。

隠れてるけど忘れちゃ困る!!

ピン



➡ようするにスペシャルフラグなんだけど、赤いヤツは、〝ピン〟という。通常の黄色いやつとは、効用が違うのかもね?

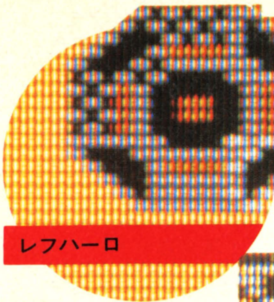
ソル



←ご存知、ボーナスキャラ。ある場所を撃つことにより出現。出現させて2、000点。さらに撃って2、000点のボーナス。

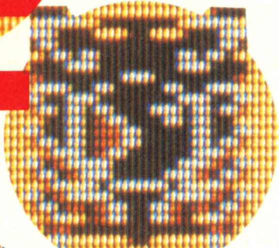
なつかしの隠れキャラ

レフハーロ



←300点。地上部分、おもに緑の平原のある地域に配備されている小さな方の発射台。

グロブダーB



➡400点。先にも紹介した水陸両用戦車の変形。砂漠に見かける。

ガルドルデ



⬆200点。〝アンドアジェネシス〟内部に配備されている大きなコア。必ず爆撃せよ。

シドログラム



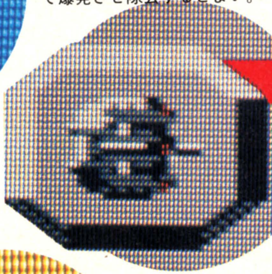
⬅10点。空中浮遊機雷。撃って爆発させ除去するとよい。

ケルツザカート



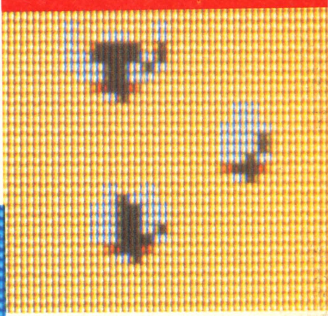
⬅500点。〝ゾシバーラ〟から発射される分裂弾。なんせスピードが速く、四方に飛び散る。注意。

タルケン



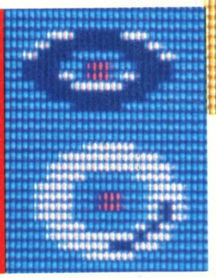
⬅500点。今回は〝アンドアジェネシス〟の中で待機中!!

イラ



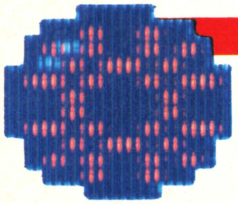
⬆20点。森林でも飛び回るハエのようなキャラ。いつも群れで行動しているパターンが多い。

エネトーロイド

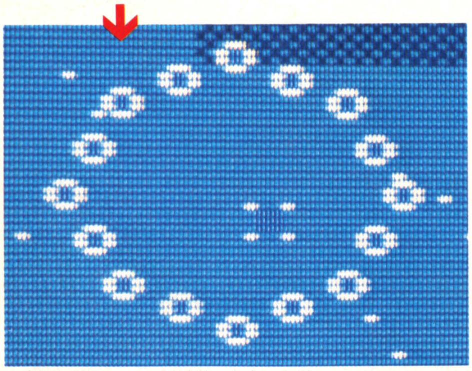


⬅40点。新型〝トーロイド〟。今回のは横回転だけでなく縦回転もできるのが大きな特徴。

ガルザカート



⬅1,000点。空中をゆっくりと移動、〝ソルバルウ〟に近づきさく裂する。画面上に現われた瞬間に撃って消すのが得策だ。



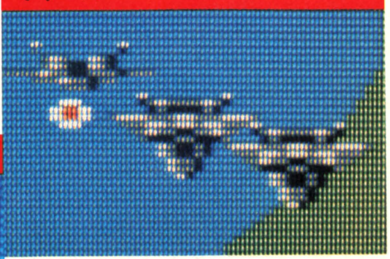
⬆爆発の瞬間にその中心点に自機を移動させ、さく裂した敵の弾を誘導する高等技、〝ジェミニ誘導〟も健在だぞ。

エネグラム



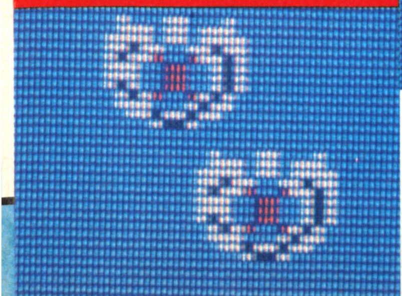
←800点。新型〝ドモグラム〟。ホバーリングの機能を使って整地を移動、攻撃する。

オリース



⬆100点。急激な速度で近寄ってきては、〝ソルバルウ〟の直前で、3つに分裂。弾を時間差で撃ちながら旋回してもどっていく。

ゼキロイド



⬇50点。高速で移動。〝ソルバルウ〟の直前で宙返りをしてもどっていく。前作の〝タルケン〟に似た動きをする。

今回はパッケージも



おもしろさもグーンとパワーアップした『スパ・ゼビ』なんだけど、実はパワーアップしたのはゲームだけじゃないんだって。パッケージもがっしりしたハードケースで耐久性もバッグン、イラストだってこんなにかっこいいのだ。楽しみだね。

カッチョイー!!

メトロイド™

『バレーボール』に続く任天堂ディスクゲームシリーズ第4弾は、4方向スクロール型アクションゲーム『メトロイド』。敵の本拠地ツーリアンに潜入し、マザーブレインを倒すのが、ゲームの目的だ。

●任天堂　2,600円(ディスクカード)

ゲームを始める前に知っておきたい基本テク8

ちょこっと見た人はたいていわかると思うけど、主人公"サムス・アラン"はサイボーグ戦士だ。まず、サムスの攻撃、移動パターンをマスターしなければならない。先を見たいよう願望はこのさいちょっとおいといて、しっかり慣れるべし、だね。

移動用4



←走行っ！

✚ボタンの左右いずれかを押す。上半身動かずに、走ってくれちゃうのだっ!!



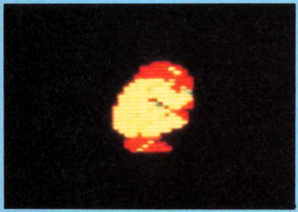
←丸まり走行っ！

✚ボタンの下を押しながら走るのだ。1キャラ分しかない通路は、丸まり走行しかできないんだぜっ!!



←ジャンプっ！

✚ボタンの左右いずれかを押しながら、Aボタンを押すのだっ!!



←丸まりジャンプっ！

✚ボタンの下を押しながらAボタンを押せっ!!　スクリューアタックを持ってると、同時に攻撃できるぞっ!!

攻撃用4



←上撃ち攻撃っ！

✚ボタンの上を押しながらBボタンを押す。上方からの敵は、こいつが便利だ。

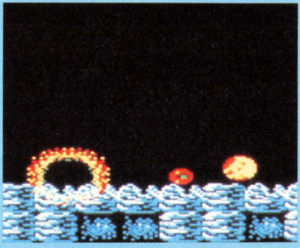
ビーム攻撃っ！↓

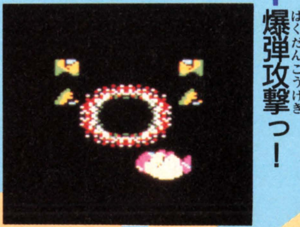
Bボタンで攻撃だ。通常はビームでだいじょうぶだけれど、ミサイルじゃなくちゃダメなときもある。気をつけろ。



体当たり攻撃っ！→

スクリューアタックを持っていたら、丸まりジャンプで体当たり攻撃ができる。これは便利なテクだ。





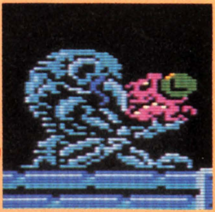
↑爆弾攻撃っ！

丸まり状態でBボタンを押す。爆弾は同時に3発までセットできるぞ。

絶対取りたいアイテム10

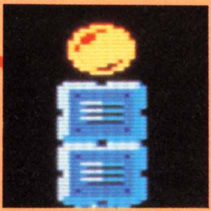
サムスは、アイテムを取ることによって、どんどんパワーアップするぞ。マザーブレインの破壊には、この10コのアイテムすべてが必要。どこにあるかは君たちが捜すんだぜ。ちなみにすべて、画面上に現われてるぞ。

ミサイル



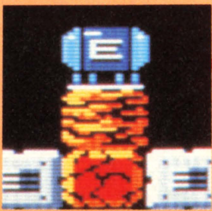
最初に手に入るアイテム。スタート地点の左横に潜んでるぜっ!!　1ブロックのすきましかない通路も通れるのだ!!

丸まり



ミサイルをためる器。1つの器には5つのミサイルを入れることができる。ミサイルは敵を倒すともらえるぞっ!!

エネルギータンク



ビームの射科距離が長くなる。上に向かって撃つと、天井にだって届くのだ。ヒミツの天井さがしには必要なアイテム。

ロングビーム



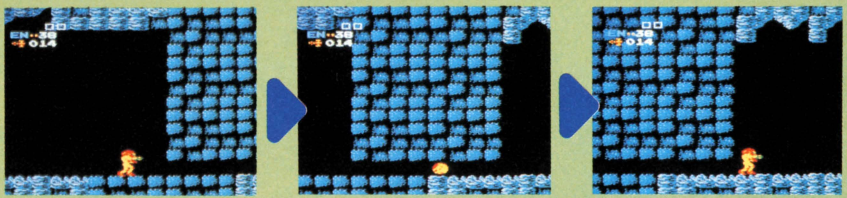
エネルギーをためる器だ。1つの器には100のエネルギーが入る。何個取れるか……それはヒミツだぜっ!!

マスターしたい 高級テク 5

基本テクがマスターできたら、次はいよいよ高級テクだぜっ!!　といっても、ゲームを進めていく上で絶対に必要になるテクニックばかりだ。とくにこのゲームは、思わぬ所に抜け穴があったりするから、③と④はていねいにやること。びっくり玉手箱で穴があくぜっ！

1 丸まり走行を利用せよ

サムスの身長より狭い通路。ここは丸まり走行で切りぬけるしかないぜっ!!　ただ爆弾を持っていないと、地面をはってくる敵はやっつけられない。タイミングを見てさっと通りぬけるのだっ!!



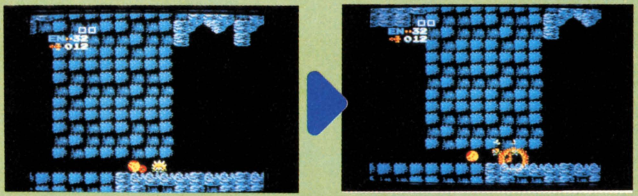
2 エネルギーをかせごう

一度死んでしまうと、サムスのエネルギーは30にもどってしまう。エネルギー30じゃ戦えないぜっ!!　こんなときは、エネルギー増やしポイントで充電をしよう。通風口のそばで、出てくるゼブを狙え！　99まで増やすのだ。



3 爆弾を有効に使うのだっ!!

『メトロイド』には、たくさんの隠し穴がある。隠し穴を見つける方法その1が爆弾だ。穴のあく床はだいたい形が決まってるけど、それでもすべての床に爆弾をしかけてみた方が安全。ひょんなことから、こわれるかもしれないからね。床をみたら爆弾をしかける、が鉄則だぜ。忘れるなよっ!!



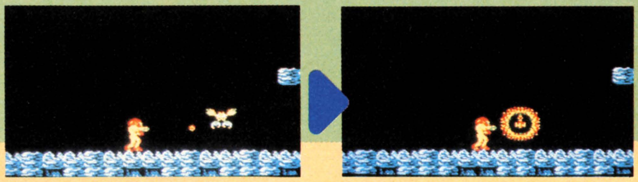
4 崩れるカベを捜せっ!!

隠し穴を見つける方法その2は、ビームあるいはミサイルで天井か壁を撃ちまくるっ！　あやしそうなところがあったら、くまなく撃て！　だね。『メトロイド』の必勝法は、とにかく隠れ穴を捜すこと。捜せ、捜せ、捜せ!!



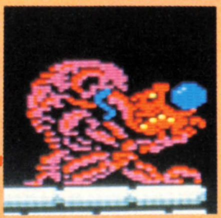
5 リオはこうやったら倒せる!!

序盤の一番の敵は、なんといっても天井からまい下りてくるリオだ。天井から攻めてきたかと思うと、地面をはってきて、やりにくいんだよな。爆弾があれば楽なんだけど、弱いうちはどうしようもない。そんなときは、一度ジャンプをするべしっ!!　ジャンプすれば、リオはまた天上に上がっていくぞ。ビーム連射でだいじょうぶだぜっ!!



爆弾

このアイテムを取ると、爆弾が無制限に使えるようになる。丸まった状態でBボタンを押せば、爆弾をセットできるぞ。



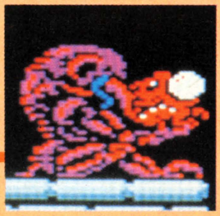
ハイジャンプ

サムスが1.5倍高く飛べるようになる。このアイテムを持ってないと、絶対にいけない場所もあるんだぜっ!!



スクリューアタック

回転ジャンプをしながら、敵をやっつけることができるのだ。攻撃と移動をかねた武器なんだぜっ!!





アイスビーム

敵を一定時間凍らせることができる、とっても強力なビームだ。ゲーム後半には絶対必要なアイテムだぜっ!!



バリア

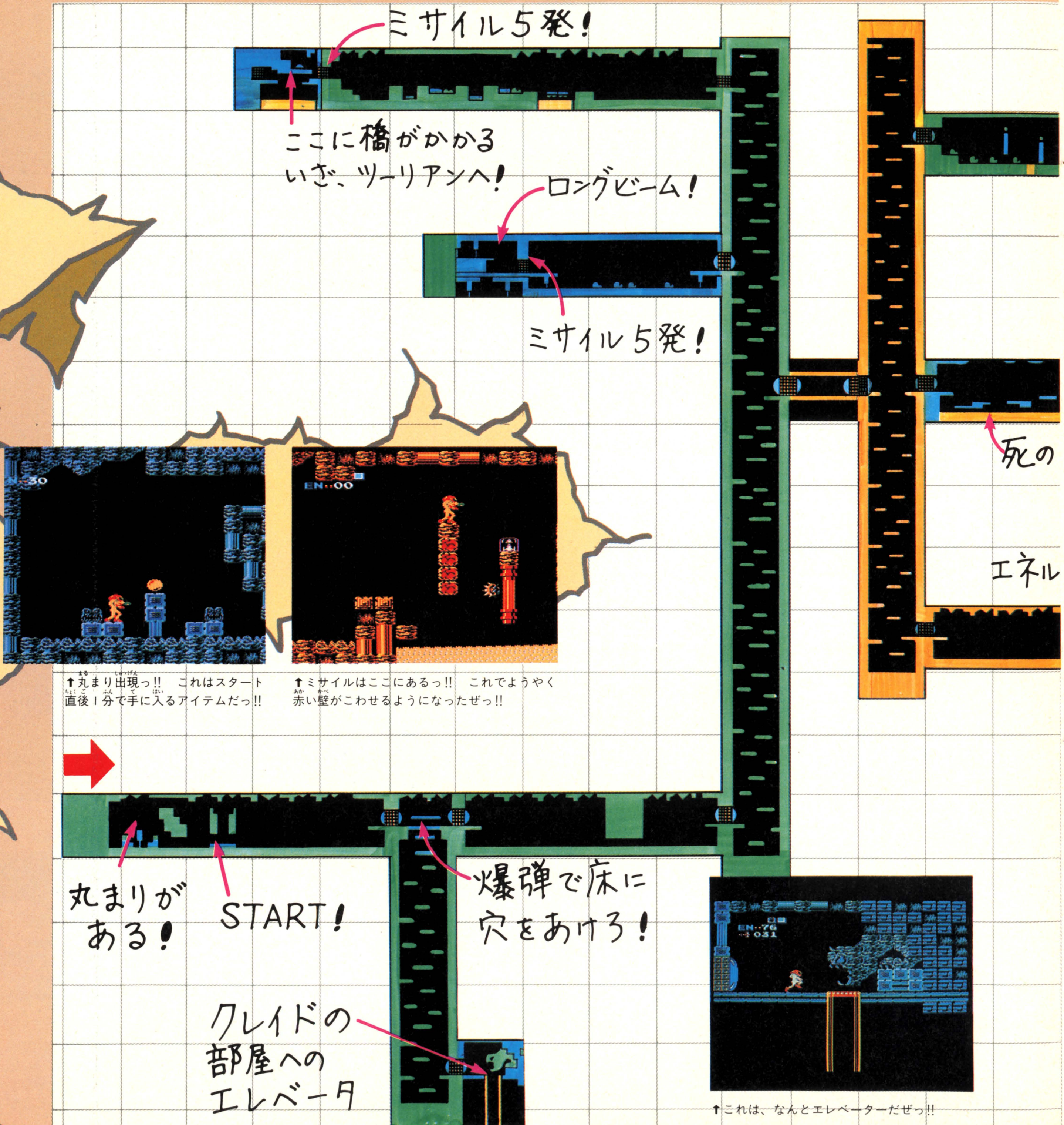
これを取ると、サムスの受けるダメージが半分になる。『ゼルダの伝説』の青い指輪のようなもんだぜっ!!



波動ビーム

もっとも強力なビームだ。絶対に必要な武器だぜっ!!　ただし、アイスビームとは一緒に使えないぞっ!!

任天堂ディスクゲーム第4弾『メトロイド』発売記念！ 要塞惑星ゼ



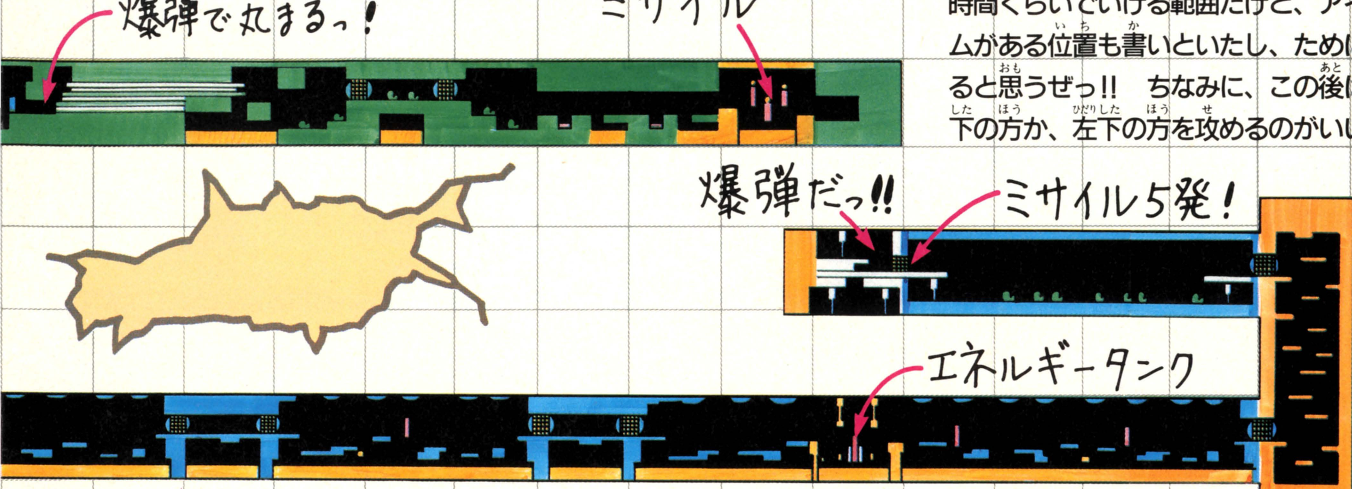
↑丸まり出現っ!! これはスタート直後1分で手に入るアイテムだっ!!

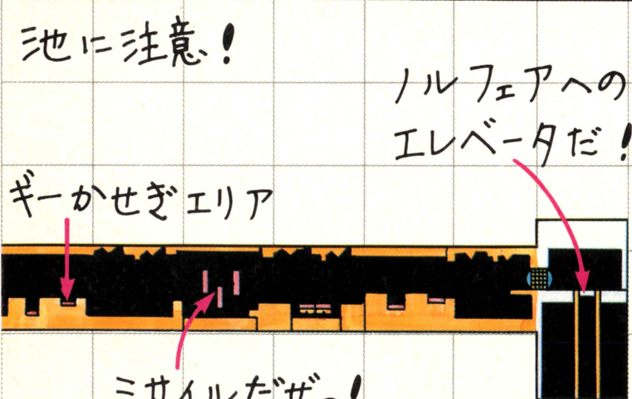
↑ミサイルはここにあるっ!! これでようやく赤い壁がこわせるようになったぜっ!!

↑これは、なんとエレベーターだぜっ!!

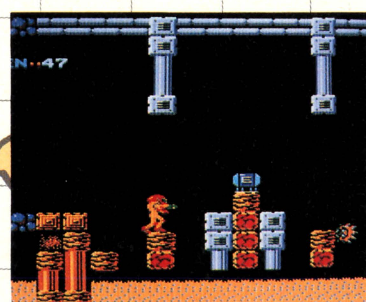
ーベス序盤はこう攻めたい

今週はまだ発売後16日なので、ほんのサワリだけのマップ公開ね。がんばれば2時間くらいでいける範囲だけど、アイテムがある位置も書いといたし、ためになると思うぜっ!!　ちなみに、この後は右下の方か、左下の方を攻めるのがいいね





↓ここにエネルギータンクがある。これを？個集めないと、マザーブルインは倒せないっ!!



ツーリアンについに橋がっ!!

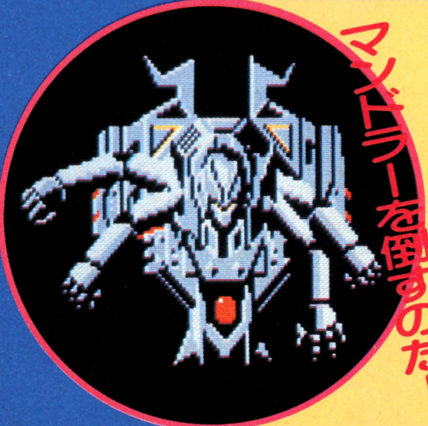
ブリンスタとノルフェアの小ボスを倒せば、ついにツーリアンに橋がっ!! やり方は簡単。スタート地点から右に1ブロック、上に12ブロック進んだ部屋にある2つの像をビームで撃つのだっ!!　すると、ニョキニョキっと像がせり上がってくるぞっ!!　2つとも上げれば、いよいよ橋の完成だ。これからは、ツーリアンでの戦いが待っているのだっ!!



テラクレスタ

●ニチブツ
9月発売予定
予価4,900円

ビデオゲームでおなじみの、あの『テラクレスタ』がついにファミコンに移植！　もう、大大大期待のスーパーシューティングゲームだ!!　今回はそのキャラクターの魅力を大公開。敵も味方も入り乱れ、その過激さはウルトラ級だ！　発売日が待ちどおしいぜ!!　さらにファミコン版では、フォーメーションを思いどおりに決められる、デザイン機能つきなのだ！　この新機構で、ファミコン版『テラクレスタ』は魅力あふれるゲームになったぞっ！



マンドラーを倒すのだ！

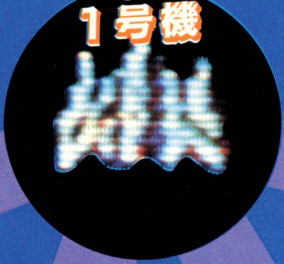
ストーリー

宇宙世紀と呼ばれる時代、宇宙魔王マンドラーひきいる巨獣軍団によって海底深くへと追いやられた地球人類たちは、残った戦力を総結集させて、地球奪回組織を結成。1号機から5号機までが自由に合体し攻撃する、スーパー戦闘迎撃機ウイングギャリパー。つぎつぎと飛び立っていくその軍団を、人々は『テラクレスタ』とよんだ。いけ、フォーメーションで宇宙魔王をたおせ!!

味方の戦闘迎撃機は、1号機から5号機まで5機。プレイヤーは1号機だ。戦闘中、味方機と合体しパワーアップ、かずかずの射撃パターンで猛撃！　さらに分離してフォーメーション攻撃を展開だ!!　強敵、巨獣軍団をつぎつぎとたおし、われらのテラクレスタを迎えうつのは、宿敵宇宙大魔王マンドラーだ！　負けるな!!

戦力

ボクらのテラクレスタ軍団は全部で5機種。1号機を中心に、2号機から5号機とつぎつぎに合体、巨大な空中要塞へと成長する。もちろん、1号機＋3号機、1号機＋4号機といった1機対1機の合体も可能だ！　よかったわねえ。それぞれの機体には、その攻撃力にバリエーションがあり、合体により強力にパワーアップ！　フォーメーションでさらに猛攻撃だぜ!!



プレイヤーの機体はもちろんこの1号機。左右ウイングから2連発だ。



合体後、ウイングとなるのがこの2号機。1号機と合体、左右2連射だ。



1号機にかぶさるように合体。弾が後方へと発射可能になるのだぞっ！

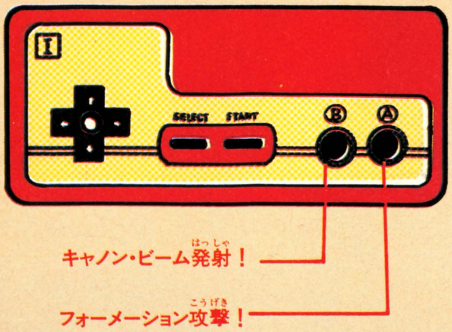


前方、コクピットを形成する4号機。すべてをつらぬく弾を発射！

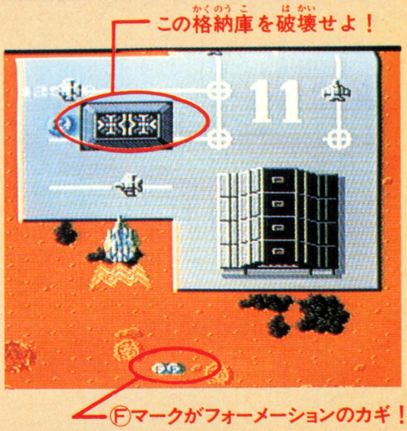


エンジン後方にバリアを発生させることができる。これは便利だね。

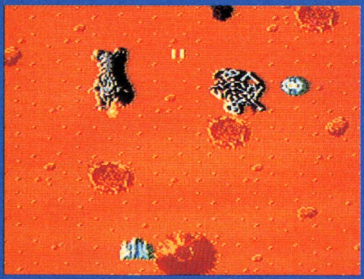
あそび方



✚ボタンで操縦だ。ゲーム画面はたてにスクロール、プレイヤーは、前後左右に移動できる。Bボタンでキャノン・ビームが発射できるぞ。敵の格納庫よこにある、数字の書かれたブロックめがけ、キャノン・ビーム発射！　格納庫を破壊させて、味方の戦闘機を、解放するのだ!! 味方パーツを奪還すると、Ⓕマークが３つ出現。これはフォーメーションの使用回数の表示だ。合体したならＡボタンで分離、フォーメーション攻撃が可能となる。さあパワーアップだ！



合体＆フォーメーション



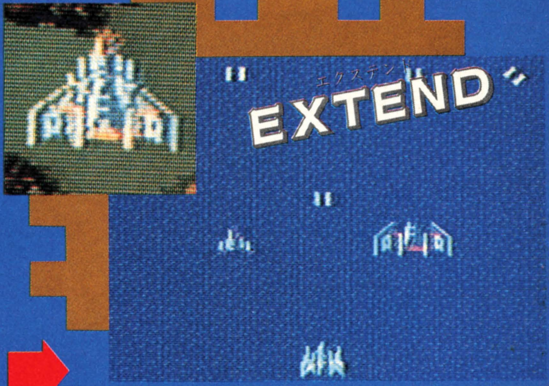
１号機(プレイヤー)のみの攻撃は、前方に２連装ビームを発射！　小さいから敵の弾には当たりにくいけど、攻撃力はかなり落ちる。

MOON



格納庫を破壊、２号機と合体！　２連装キャノン・ビーム×２、三日月型ビーム発射のMOON FORMATIONだ！

EXTEND



さらに３号機と合体だ。３号機が加わったら、後方に弾がうてるぞ！　ビーム拡散発射のフォーメーションだぜ。

CYCLONE



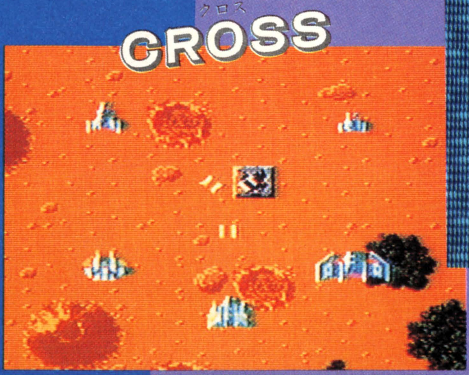
あらゆる物体をうち抜く無敵の弾。４号機は強い。四角に展開、ビームを回転発射のCYCLONE FORMATIONだ！

火の鳥



5機合体！　その瞬間、機体は炎につつまれ、プレイヤーは火の鳥へと変身だ!!　触れるものはすべて破壊する、むかうところ敵なしの正義の使者になれる。命は８秒間。

CROSS



５号機は、後方にバリアを形成。そして待望の全機フォーメーション！　五角形に展開、ビームの拡散発射が可能だぜ!!

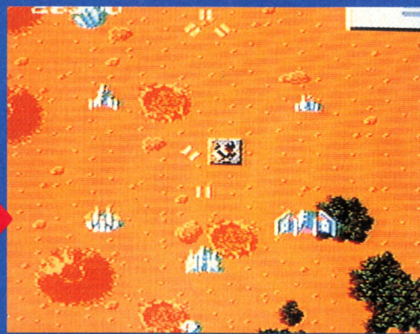
フォーメーションデザイン



SELECTボタンでDESIGNを選びスタート。プレイヤーを選んで再びスタート。赤い点滅が移動可能の機体。✚ボタンで位置を決める。



パーツがビームの方向へと変身。Aボタンで選択し、Bで発射方向を決定できるのだっ！



自分のデザインしたフォーメーションで、さあ、対戦だぜ！　自分の動きや攻撃力など、いろいろ考えてみて、自分にとって最高のフォーメーションをつくりだせ！　頭をつかってよく考える。そして実戦だぜ!!

こんなの作ってみたよ



バッカだなー。これはつかえないよ。プレイヤーが仲間はずれ。何のためのパーツだい!?



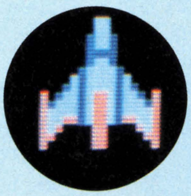
これはパッと見ると強そうですねー。でもよく考えるとプレイヤーが前にいるのはコワイ。

敵

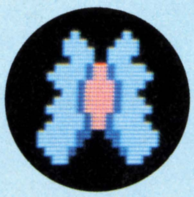
ザロメ



スピーナ



アメーバ



ダロス



パラメラ



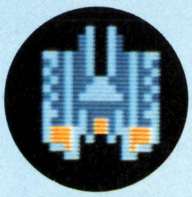
ヒドラ



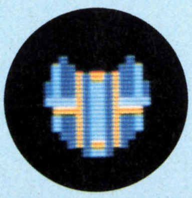
カテロド



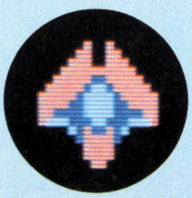
ユーボス



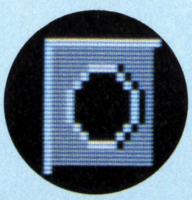
ジャイロス



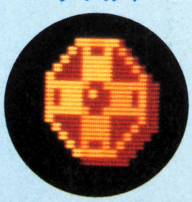
アイアンウルフ



サザーン



デロス



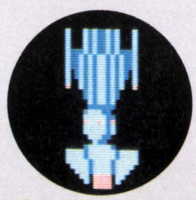
反射砲



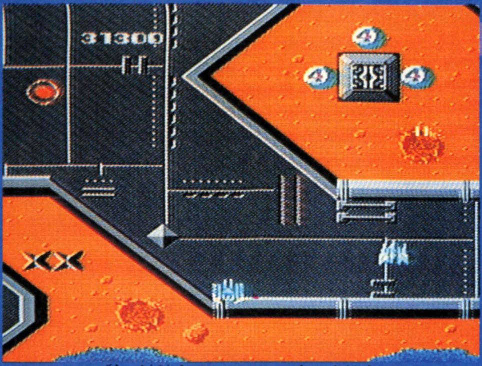
ヒトデ



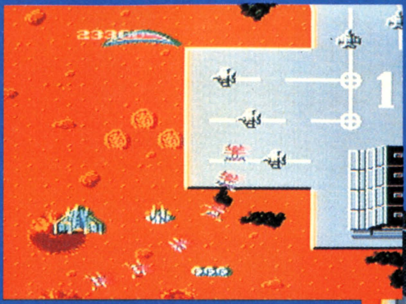
メガロ



テラクレスタ名場面集



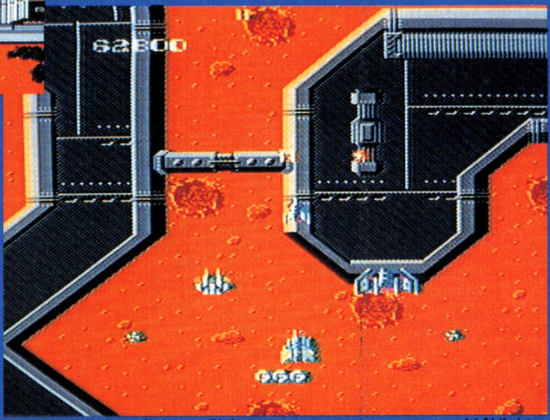
↑あらわれた敵の格納庫。とらわれの身の味方機をすくうために、数字の書かれたブロックめがけ、キャノン・ビームを発射。



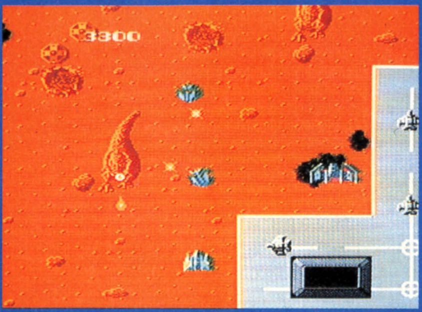
↑1号機と2号機の力の結集フォーメーション・アタック！　三日月ビームで敵を一掃！



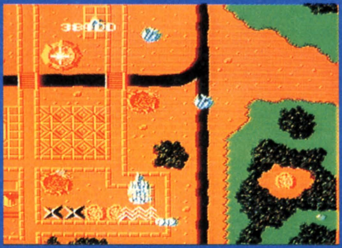
➡海の上を飛ぶわが機。浮上してきた鑑視砲、サザーンをよけて、さあ、つぎのエリアだ！



↑とりもどした2号機、5号機でフォーメーション。ビーム拡散発射の、EXTEND-FORMATIONだぜ。残る2機もすくい出し、魔王と決戦だ！

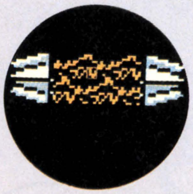


↑格納庫破壊！　いま2号機が飛び立つ!!　さあ、合体、と思ったら、ドラゴンが出てきてジャマをする。



←5号機を手に入れ、後方にバリアを形成した。異次元に流れる、マッ黒な河の上を行く。

エレキング



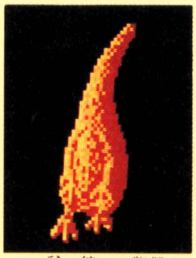
ジュピター



キライ

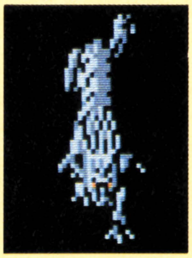


巨獣ドラゴン



メカニックな敵の中で、生物っぽいのが、このドラゴンとキラードッグ。地上をゆっくり歩いて口から炎を吹き出し、攻撃。

巨獣キラードッグ



ドラゴンにまさるともおとらぬ、四脚歩行巨獣テラードッグ。飛行するボクらの眼下を、ゆっくり歩きながら火を吹きだすぞ。

中型母艦チューボ



ヒトデの親玉みたいなコノヤロウ。生まれは宇宙。なまえは中型母艦、チューボと申します。はっきり言って強いです。ホント。

大型母艦ダイコン



大型母艦、ダイコンと呼ばれる。念のため言っとくけど、すりおろしてもダイコンおろしにはなりません。あっ、知ってたの？

宇宙魔王マンドラー



にっくき敵の親玉、こいつが宇宙魔王マンドラーなのだ！　敵ながらサスガ、親玉はつよい！　1号機じゃ歯がたたないぞ！

高橋名人の冒険島

高橋名人の妹がつい2週間前、8月7日の午後3時に誕生しちゃったんだよね。といっても、本当の妹じゃないよ。一般公募のなかから選ばれた内八重友賀ちゃんという、姓も名前(当り前か)も違うヒトなのだ。ということで今週はそのコンテストの速報に加えて、『冒険島』のちょいと研究をやっちゃうぞ!!

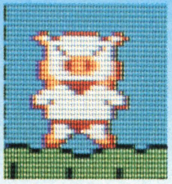
●ハドソン　4,900円　9月12日発売予定

発売直前！ 必読の敵キャラ攻略法っ!!

妹候補その1

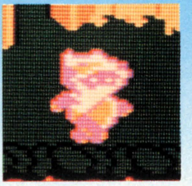


四坂友美ちゃん（15歳）
155センチ 45キロ
B82 W59 H84



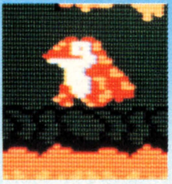
ブータ

まっすぐ、名人にむかって走ってくる奴。一途な性格なのか、一歩も後もどりしない。石オノで倒せ！



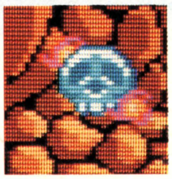
コヨーテ

赤い花のあるところに出現する。後ろから、もうぜんと突進してくるから花のところでは後ろに注意だ。



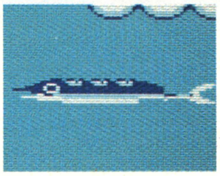
ケロ

いきなりハネる。ビックリしてると、やられるぞ。近ずく前に、倒しておくとかなり楽だ。



スケルトン

動かないから安心！ジャンプで飛びこしてはいけけば、まず問題なし。一応、慎重にやろうね。



ウォーラ

いきなり海から飛びでてくるから、出現位置を覚えておくといいだろう。無理に倒す必要なし！

妹候補その2

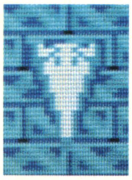


内八重友賀ちゃん（16歳）
159センチ 53キロ
B82 W65 H88



レッドオクト

上下の運動のみの、バカな奴。でも数がいるから、タイミングを計ってやっつけてから進もう。



アイス

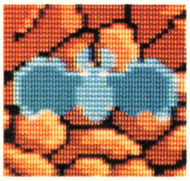
名人が近ずくと、急に落ちてくる。そのまま走りぬければ、当りはしないから大丈夫だ。

底なしの明るさがこわい



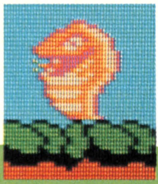
ブルーオクト

レッドオクトのブル一版。たちがわるいので、すぐさま石おのでやっつけてしまうべし、だな。



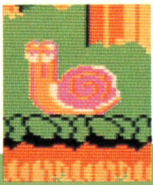
バッサ

上の方を飛んでいるが、近ずくと襲ってくる。おりてきたところを、石オノで倒そう。



コブラ

いきなり炎をはくぞ。はきおわったところを、石オノで倒すのがベスト！ 石オノがなければ飛びこせ。



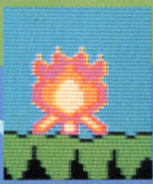
スネイル

ほとんど動いていないし、攻撃もしてこない。ただし一列にならんで、たくさんいるので慎重に。



ジグモ

上下に動いて、名人の行くてをはばむ奴。タイミングをみて、走りぬければそれでオーケーだぜっ！



ファイア

動かない、されど倒せない。ジャンプしてゆこう。ただし他の敵に注意しないと、やられることがある。

妹候補その3



下沢紀子ちゃん（15歳）
165センチ 53キロ
B80 W57 H84

オナラをするなよなっ!!





♥ファミコン・クイーンコンテスト緊急報告っ!!

ステージ1はこうなっている…!

妹候補その4



牛沢和子ちゃん（16歳）
150センチ 40キロ
B79 W58 H83

ラウンド1



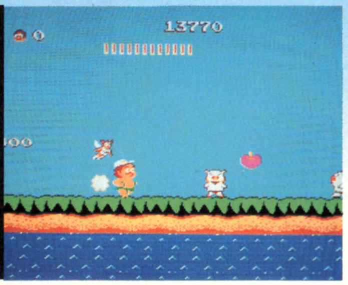
特別強い敵は出てこないけど、最初にあるタマゴで石おのを取ってないとかなり苦しい。フルーツはできるだけ取って、バイタリティーを満タンにしておこう。

妹候補その5



高森えつこちゃん（19歳）
163センチ 48キロ
B82 W58 H85

ラウンド2



海のラウンド。スケボーに乗っていると、ちょっと難しいかも……。雲は動くものかどうか、よく見て乗ろう。色がちがうから、わかるはずだ。

ラウンド3



あまり先へ先へ、進まない方がいい。敵が急にむかってくるからだ。このラウンドの妙なスクロールにも、要注意！ まどわされるぞ。

ラウンド4



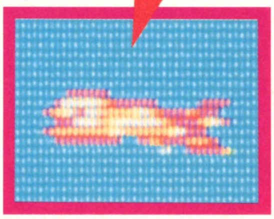
ステージ1のボスがいる。ボスには、近づきすぎないようにしよう。急にタマを投げてくるぞ。ヒット、アウエイで、やっつけようね。

妹候補その6



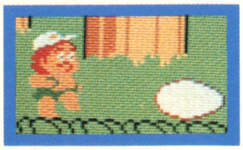
岩崎直美ちゃん（18歳）
158センチ 42キロ
B78 W56 H82

アッエビフライだっ！おっとちがったヘビの炎だ

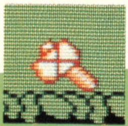


➡各社とも、これからは自機のタマとか敵のタマとかのデザインに凝るべきだと思うな、うん。

タマゴを割るとアイテムが出現するぞ！

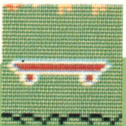


石オノ



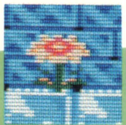
名人はこれを拾うことによって、敵を倒すことができるようになる。Bボタンで、投げることができるぞぉ。

スケボー



スピードアップアイテムだ。でも注意してほしいのは、バックと静止することができないということ。

フラワー



フルーツの得点が倍になる、うれしいアイテム。これを取るだけで、得点が全然ちがってくるぞ！

ミルク



名人はバイタリティーがなくなると、死んでしまう。しかし、このミルクをのめば満タンになるから、心配ない。

ハニー



ガケから落ちたり、バイタリティー切れにならないかぎり一定時間無敵になる。ずっといてくれたらいいのにね。

なすび



とっちゃいけないアイテム。バイタリティーの減り方が早くなっちゃうからだ。名人の嫌いなものらしい。

ファミ通も532兆人の
妹が欲しいぜ!!

そして結果は…



みごと内八重友賀ちゃんが優勝っ!!

はずれの人へ ファミ通でアルバイトしませんか？

北斗の拳

正拳炸裂 奥技伝授

●東映動画　4,900円　発売中

「パワーアップ」あべしは取れる！

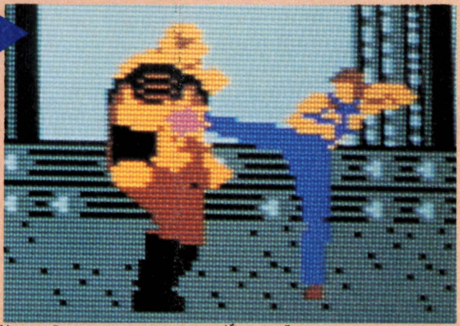
ケンシロウの力の源は、敵の断末魔の声なのだ！　ピンク色のザコ共がいるよね。あいつらを突きで倒し、その後あらわれる〝あべし〟の声をジャンプして取ると、ゲージに星が１個ずつ増え、ケンシロウが強くなる！



ゲージの右側にたまっていく星たちには、なんと大きな秘密があった。敵の死に際の〝あべし〟を取ると増え、1個ずつケンシロウがパワーアップしていくのだ。ピンク野郎はけらないで、突きで倒すのだ！



あらわれた〝あべし〟。飛びあがって取るとゲージの星が増える。幹部あいてじゃ、パワーアップは絶対必要。必ず取るのだぞ！



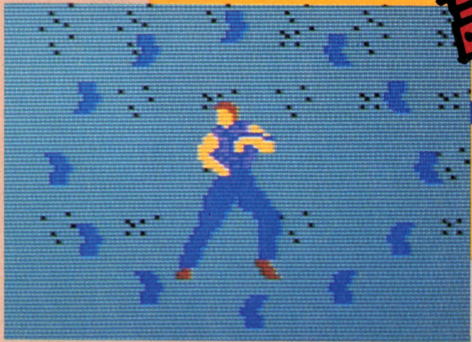
星は1個でジャンプ力が2倍。2個でトビゲリ、そして3個でケリが連打、4個で突きで連打できる。パンチとケリの連打は、上中下、上中下と激しく炸裂！　最高7つまでパワーアップできる!!

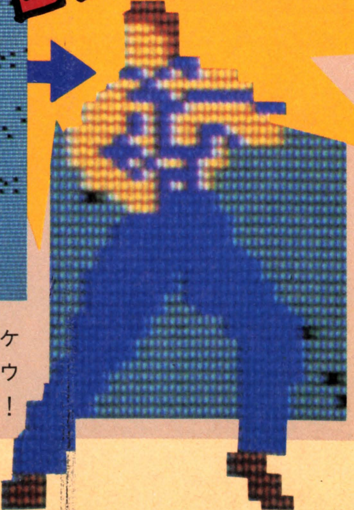
★北斗七星のナゾ 「疲労は回復する！」



各ステージであらわれるナゾの北斗七星。一体なんであろうとジャンプすると、ケンの体力がもどったり、1UPするのだ。出ないときもあるけど……謎と神秘の北斗神拳、あなどりがたし。

怒りのケンシロウ 許せん！



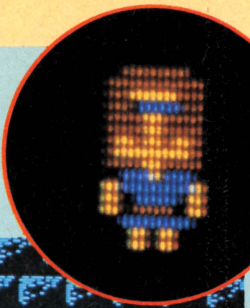


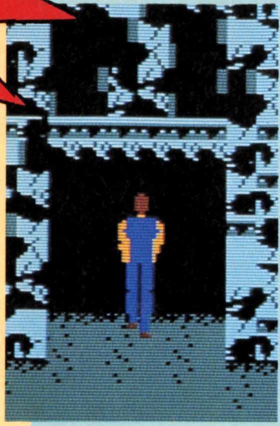
あべし、あべしと取りつづけ、星を集め続けるケンシロウ。星の最高数7個に達すると、ケンシロウの怒りがバクハツ！　上着が筋肉でとびちるぞ！

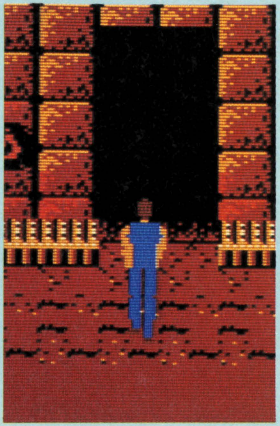
「迷路」めいろ

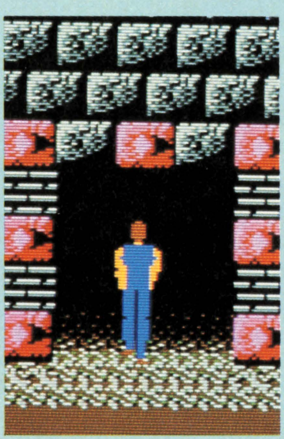
なみの格闘技ゲームとは一味ちがう『北斗の拳』。おもしろさを深めてるのが迷路だね。案内人はリンちゃん。だけどコイツがクセモノだった！

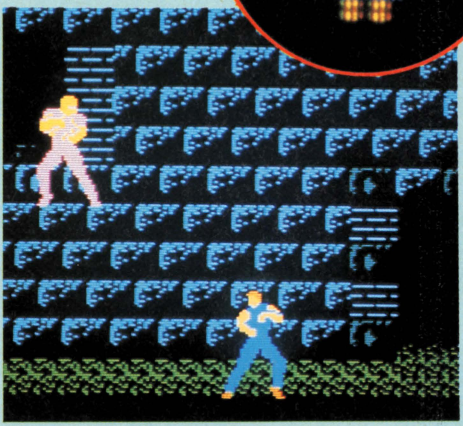
これが問題のリンちゃん！





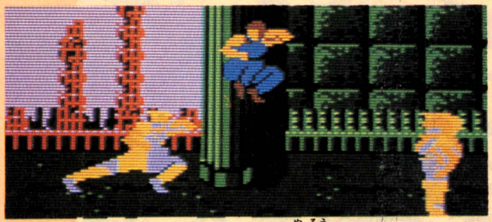






リンちゃんをまったく信用しちゃうと悲劇のはじまりだ。正しい道はプレイヤー自身の経験だけにたよるしかない。一度まちがうと前の通路に戻ったりループに入り込み、迷いまくっちゃう。確実な方法は全ての入り口を自力で調べ、マップをつくること。そのためには何度もトライだ！

私はこのキャラがキライだ！



このスライディング野郎！　たいていのザコはかがんでかわせるが、こいつは速くてよけにくい。コイツめでてくるな!!

奥技伝授(チョットだけ)

「神拳道場 千客万来」

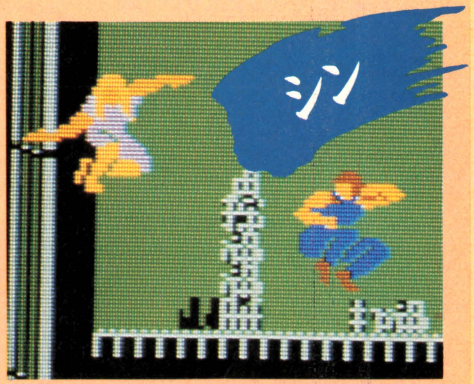
よく来たな、オマエラ。てなワケでイキナリ始まったこの道場、北斗神拳に精通した拳士が、キミたちに手とり足とりアドバイス。心して読めよ



ステージごと、最後にひかえしは手ごわーい幹部たちだ。やつらの攻撃が激しいからといって、あわてたり逃げまわっていてはいけない。門下生諸君、キミたちにヤツらの倒し方を伝授しよう。ポイントはマンガをよく読むことだぜ。



皮下脂肪の厚いハートのあんちきしょうには、キックでそのブ厚い肉を上下に分け、突きでハラの秘孔をポン。これはマンガでおなじみの闘い方だ。あべしを取って星を増やし、キックの連打を可能にしておかなければむずかしいぞ！



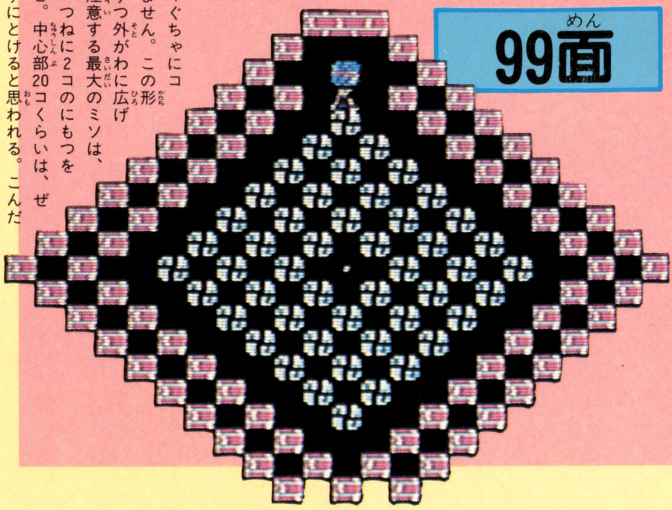
そんなわけで技がキッチリ決まると必殺ワザの名がドーン！　と表示。ステージ2の幹部、シンに勝つにはジャンプでよけながら突きを連打！　"北斗百裂拳"がビシッと決まる！他にもワザがたくさん。実戦あるのみだぜ!!

涙の倉庫番スペシャル



●アスキー　2,980円(ディスクカード) 発売中

知ってトクする



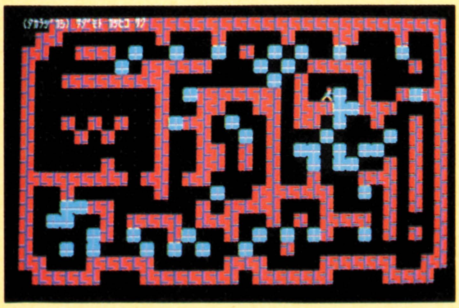
↓四角をぐちゃぐちゃにコワしたりはしません。この形のまま、1歩ずつ外がわに広げてとくのだ。注意する最大のミソは、上のあき地に、つねに2コのにもつをおいておくこと。中心部20コくらいは、ぜんぜん動かさずにとけると思われる。こんだけヒントをいえば、ほとんどとけるはずだ。

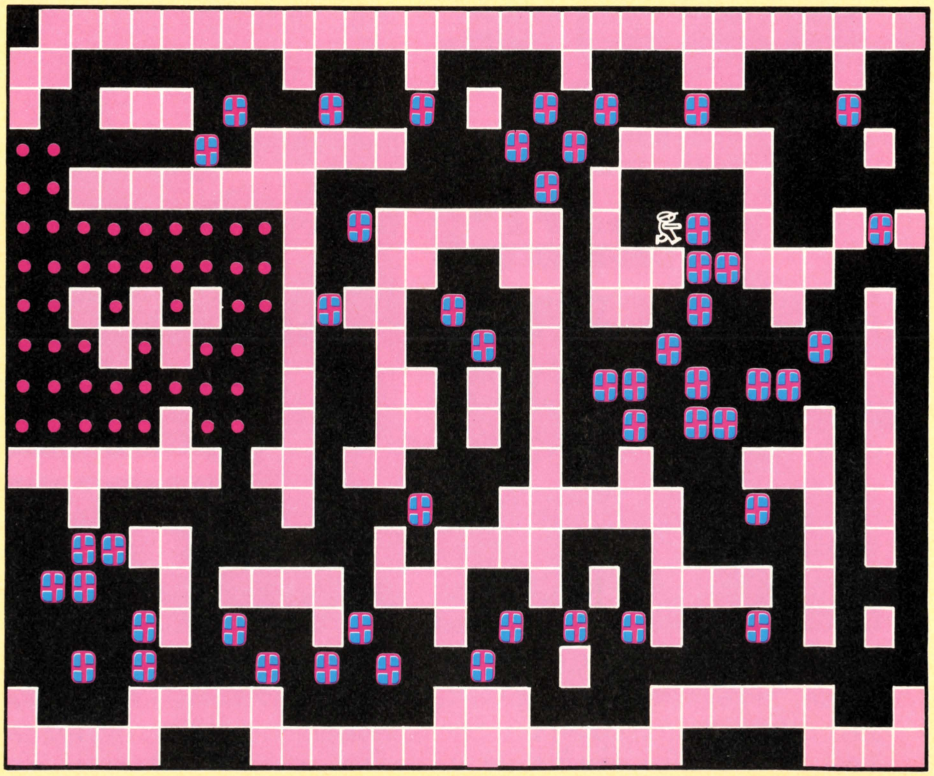
150もある倉庫を、アルバイトの形助くんがおかたづけする。ちょっと大人のアナタに大ウケの、ファミコン初パズルゲーム。ときかたのヒントと、新しい面をどどーんとご紹介しちゃうのだ！

超巨大倉庫が解けるか!?

「150面ぜんぶといた！」という人も、マダマダという人も、エディットモードを使って、ドーゾお試しあれ。3日、4日はじゅうぶん楽しめる、倉庫の設計図を発表しちゃうのだ。やったね！

これはパソコン版の『倉庫番2』と『倉庫番3』におさめられていた、ヨコ幅が32ブロックある大型倉庫だ。ファミコンサイズ（ヨコ幅は30ブロック）より2ブロック大きいため、ボツになったのだ。でも大丈夫。左と右に、あと1列ずつ、たてのブロックがある、と仮定し、画面のワクをブロックがわりに利用すれば、ちゃんと遊べるんだよーん。設計図のとおりにエディットして、がんばってといてね。



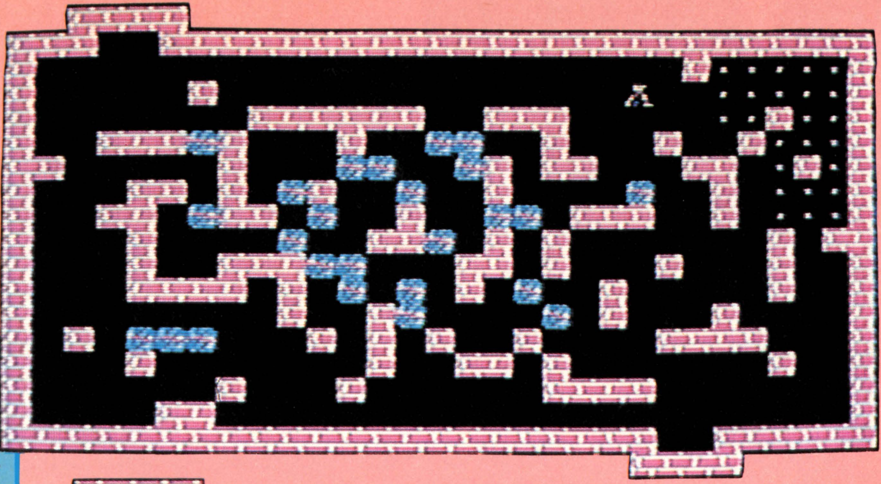


↑『倉庫番2』の41面。投稿作品で、画面には作者の名前がクレジットされている。この方は、後に『倉庫番』の発売元へと就職しちゃったのだ。

□かべ　⊞にもつ　●ポッチ(かたづけるところ)　⊞ポッチの上ににもつがある　形助くん

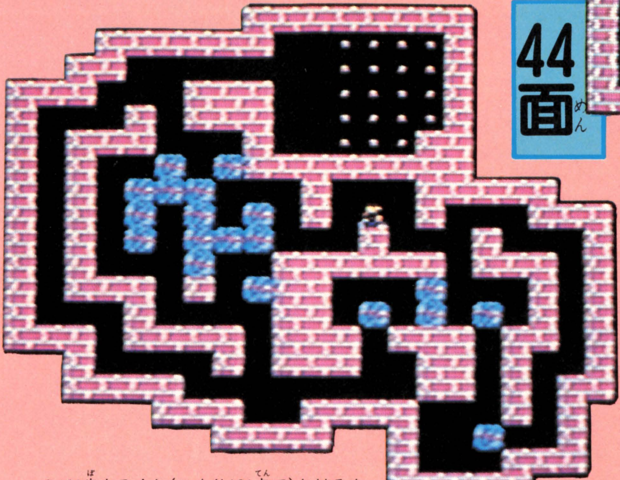
ヒント集！

→はじめの15〜20手で、にもつを1歩か2歩ずつ動かして、準備。あとはボコボコ入れるけだ。下の通路からら入れるのは、ポッチの下から2列ぶん、6コと、下から3列目の一番左。合計7コだけ。入れるときは下から3列目左が1番。次はその2コ下が正解。



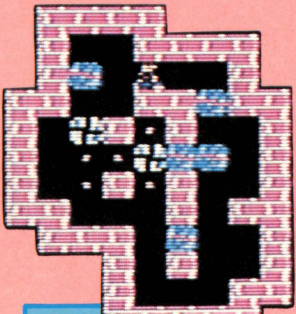
44面

←小さいけど難しい。最初はいちばん左の下の1コを1歩下に、まんなかのにもつを1歩上におし、おさめる。右下を1歩下へ。その左どなりにあったにもつを左へ2歩。こうして右に通路をつくる。



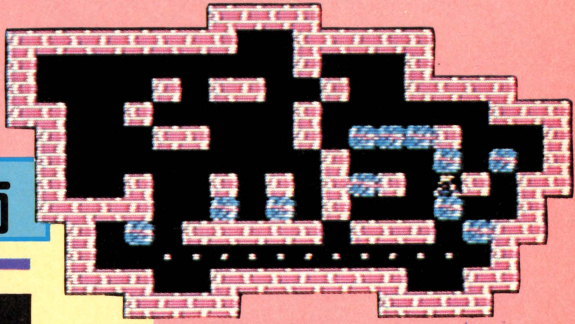
↑161歩あるくと(つまり161点で)とけるよ。かたづけるポッチのあるところの横に、2列のアキ地があるでしょ。これがあるから、この面はアンガイかんたん。これが1列しかなかったりすると、ヤヤコシイ。

40面

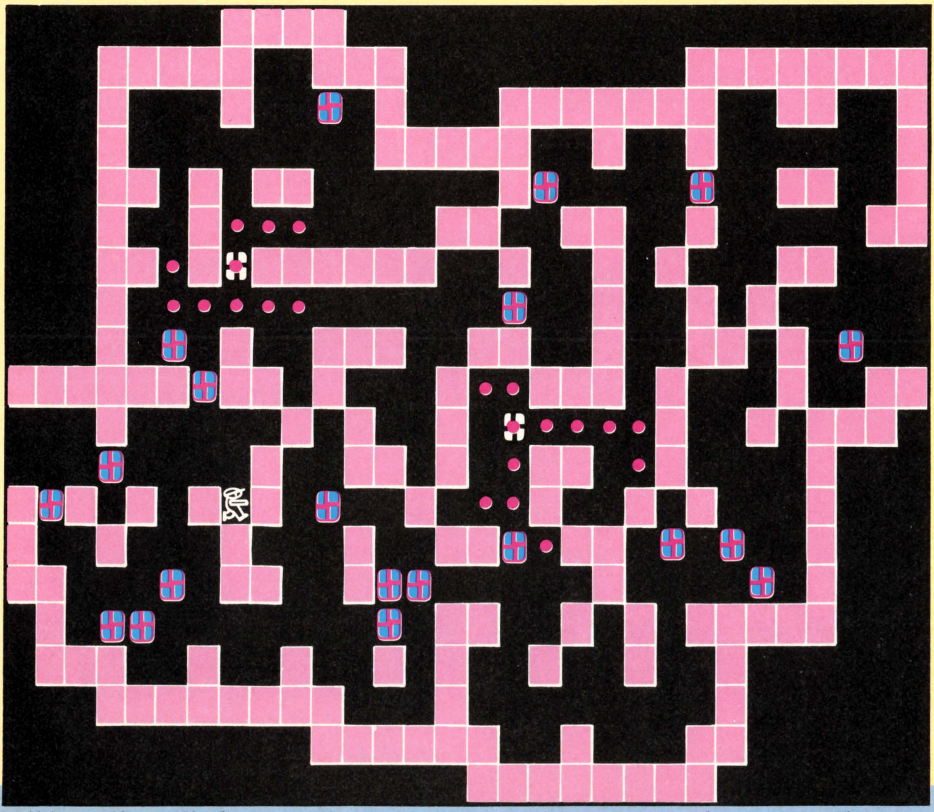


61面

↓1300点程度でとけるから、手数が多いほうだ。11コのにもつのうち、10コを左上の部屋へいったんいれるのがコツ。これは、あと1コにもつがふえたら、とけない面なのだ。ギッチリと左につめる！



96面



↑文句なしに難しい。『倉庫番3』(全130面)の120面目っ。形助くんの最初の位置も、この図のとおりにして下さいね。

ほかの面のヒント集！

『涙の倉庫番』の第1関門といえば、40面代だね。そこらヘンのときかたを、少しだけ教えよう。

41面　しまう場所が、チョト難しいのね。1番目にいれるのは、いちばん右の下のスミっこのところ。つぎに、はじめっからポッチのうえにのっているやつがあるでしょ。それを下から2列目、右から2個目のポッチにおく。そのうえに順々に、2列、ずんずん、と積んでくのが正しいときかた。はじめからポッチのうえにのってるやつのところ、コレが最後のにもつおき場になる可能性が大きい。

46面　これもかたづける順番を考えるのがムズカシイ面だ。いちばん下のヨコ1列のみ、下のみちから入れる、と考えてヨロシイ。3列タテにならんだポッチの、まんなかの列で、上の2コとびだしたポッチのところに、にもつを早くおいてしまうのはヨクナイ。ターンできるかどうかを考えて。

48面　かたづける順番が、絶対的に決まっている。ピラミッド型のポッチは、アチコチに出てくるから研究して下さいな。



水野店長の もう一度逢いたい



このまえは2回お休みしちゃってゴメンなさい。もうこのまんま終わっちゃうんじゃないかと、心配だったでしょ。私はちゃんと帰ってまいりました。キミたちを裏切ったりはしないよーん！　とゆーわけで、さっそく始めちゃおーかな。えっと今回のネタは『ギャラクシアン』だ。なにをかくそう私は、隠れギャラクシアンフリークと呼ばれるほどの、大大大ファンなのだ。味わって読むよーにっ！

第4回 ギャラクシアンの巻

いらっしゃいませ。私が……例の、ホラ、あいつだ……ウーンと、エートねー、ホラホラ、なんだっけ、あっそうそう水野店長だ。最近もの忘れがはげしくってねえ。あっ、もうひとつ忘れてた。ついでに私は、社会人ファミコンユーザーでもあったのだ。ナハッ。てへっ。

えーと、今回のお題は『ギャラクシアン』。例によって今回も、本題に入るまえに私の長ーい前置きがある。そんなもん読みたかねーやっていういけない人は、出てってちょーだいっ！そーゆー人は私たちのクラスには必要ないんだから……。もう。

作文「私の生活設計」水野てんちょ

私は大きくなったら、なるべく早く老後を送りたいと思います。お日さまがサンサンと当たる縁側で、ネコのタマと2人っきりの老後を送りたいと思います。もちろんおバアさんは、先に死んじゃっていません。だからタマと2人っきりの老後が楽しみです。だから、なるべく早く老後を送りたいと思います……。

とゆーぐあいに、私は将来に壮大な夢を描いている。ネコのタマとの2人っきりの淋しい生活。これを壮大と言わずして、何と言おう。そんなわけで、私は淋しい老後を過ごそうと日夜ケンメーに努力を続けているわけなのだ。

では、この淋しい老後と『ギャラクシアン』はいったいどこでむすびつくのだろうか……。これには実に、実に深い理由がある。それを今から説明しようと思っていたのだ。

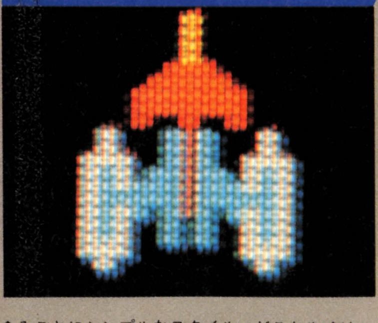
私は、ネコのタマと暮らす老後について、もう10年以上構想をねっているが、そのなかにはいくつかの決め事がある。例えば、縁側から見えるところに石でできたカエルの置き物を置くとか、トイレは水洗でウォシュレットじゃなきゃイヤだとかね。ファミコンもそのひとつ。ヒマなときは、ファミコンをしようと思っている。そして『ギャラクシアン』は、老後の楽しみゲームソフトアクションゲーム部門の第1位に決定しているのだ。すごいでしょ。

その選定理由はこうだ。

まず、純粋にアクションゲームであるということ。やたらと操作が難しかったり、パズルっぽかったりするのは、たぶんその頃は好きじゃないだろうからね。最近のゲームは頭を使いす

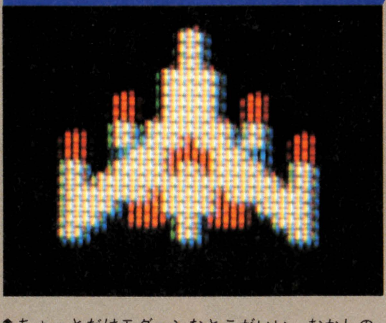
スターシップの変遷

ギャラクシアン●昭和59年9月



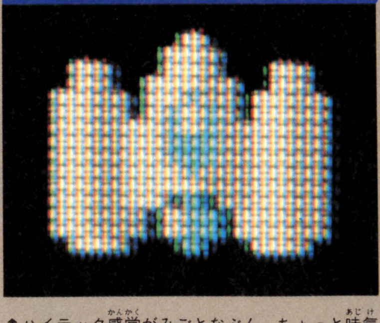
↑みごとにシンプルなスタイル。どこかルイジ・コラーニ風だ。さきっちょのミサイルがシブイ。

ギャラガ●昭和60年2月



↑ちょっとだけモダーンなとこがいい。むかしのジウジアーロっぽい。ミサイルも2連発になった。

スターソルジャー●昭和61年6月



↑ハイテック感覚がみごとなぶん、ちょっと味気ない気がする。それにしても未来的なデザインだ。

『ギャラクシアン』にはリズムがある。これはちょうど、バイクで峠の山道を駆け抜けるときのようなリズムだ。右に左に、左に右に……。このリズムさえ覚えてしまえばこっちのもの。





↑発売された頃は、ホントーに毎日遊んでたんだよね。でも、今やってみても絶対に面白いゲームなのだ。

ぎるのが多い！

次に、ねらい撃ちができるゲームであるということ。なんだか知らないけど、最近のゲームは連射ができたり、何方向にもタマが飛んだりで、ただもう撃ってりゃいいってゆーゲームが多すぎるのだ。ありゃ、ダメだ。

そして最後に、風情が感じられるということ。まあ、これがいちばん大事なことだけど、『ギャラクシアン』には、情緒があるよね。今でこそみんなやってるけど、背景の星が流れるのなんか、『ギャラクシアン』が元祖だったし、それに計算されつくした敵の動き。特に紫色の敵が描くカーブには、ついつい引きつけられてしまうものがある。敵がウネウネ動くのもいい。

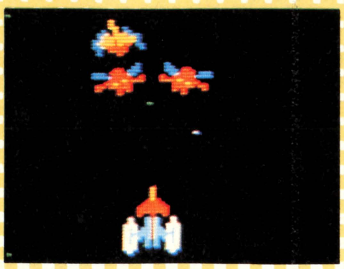
そんなわけで、『ギャラクシアン』は、私が年をとってオジイちゃんになっても遊んでいたいなーと思っているゲームなのであった。で……。

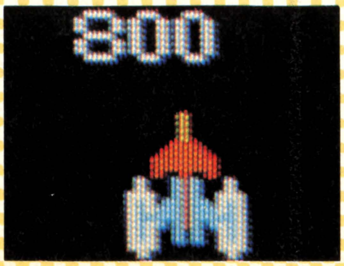
あのさー、ここんとこ面白いシューティングゲームって少ないと思いません？　なーんかモノ足んないんだよね。『スターソルジャー』も期待してたわりにはいまいちだったし……。だから、この「もう一度逢いたい」書くために、むかしのゲームひっぱり出してきてやってみるんだけど、けっこう面白いゲームいっぱいあるんだよね。むかしのほーが。

ファミコンゲームも、そろそろ作れば売れるっていう時代も終わったことだし、ここはじっくり腰をすえてゲームを作ってもらいたいなと思うしだいであります。んなわけで、『ギャラクシアン』は傑作だったわけだ。ほんじゃ。

ボーナス点にもインフレの波がっ!!

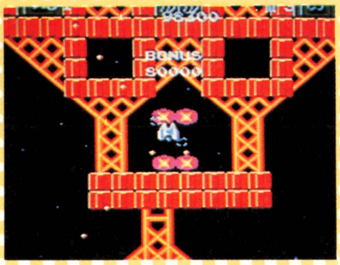
ギャラクシアンの場合

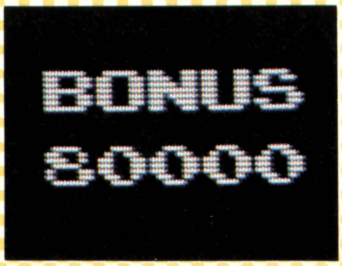




←3機編隊で飛んできた敵を、ギャルボスだけ最後に倒すと800点のボーナスだ。スコアも30点きざみのつつましさ。いや、ホントにいい時代だったねえ。

スターソルジャーの場合





→こちらはついこのあいだ発売されたばかりの『スターソルジャー』。ボーナス点も8万点と大ばんぶるまい。しかも、200万点ボーナスなんて一のもあるのだ。

もう一度逢いたい
ビデオゲーム版

あるときは、繁華街のゲームセンターで、またあるときは学校の前の駄菓子屋で、いつも私を熱くさせてくれたあのゲーム……。そう、私はあのゲームにもう一度逢いたいのだっ！

ということで、今回からビデオゲーム版"もう一度逢いたい"を始めてしまうぞっ！　で、始めるにあたって、キミたちの情報をお待ちしている。なつかしいビデオゲームを見かけたら、必ず私におはがきちょーだいね。何ていう町の何ていうゲームセンターに、どういうゲームがあったかハッキリ書くんだよ。マイナーなゲームがいいな。



←これはなつかしい。タイトーの「アルペンスキー」だ。よーくやったんだ、このゲーム。

ファミ道楽

発行所 東京都港区南青山6丁目11番1号 郵便番号107
株式会社アスキー ファミ道楽編集部
電話 (03) 406－7166
郵便振替口座 東京 4-16144

『オホーツク』の裏コマンド大募集!!

――優秀者1名に1万円を進呈！――

今週は、すごい話だぞっ!! ファミコン用アドベンチャーゲーム『オホーツクに消ゆ』のことは、もうみんな知ってるよね。年末発売にむけて、いま必死に作ってるとこなんだけど、じつに順調に開発が進んでるのだ。原作と基本シナリオは、もちろん、あの堀井雄二センセイが作っている。面白くなること、まちがいなし、なのだ。

そこで、完成も近づいたことだし、今週は特別の大企画、『オホーツク』の裏コマンドを大募集したいと思う。堀井雄二センセイ公認の大募集だぜっ!! で、どういうコマンドを募集するかなんだけど、もう、なんだってオーケー。一応、参考例を下に書いといたけど、面白いものだったら、なんだっていいのだ。どしどし応募してほしい。

なにしろ『オホーツク』では、禁断の秘技が1年間ぐらい埋まるくらいの、裏コマンドを用意したいと思っている。通常のゲームのように、2、3個ではないぞ。両手にあまるくらいの量で迫ってしまうつもりなのだ。

ということで、君たちが考えた裏コマンドが、採用される可能性は大なのだ。採用料だってはりこむぞ。採用者全員に『オホーツク』をプレゼント。その他、優秀賞1名に、金1万円をあげちゃうのだ。どーだ、大盤振るまいだろ!!

じゃ、そういうことで、『オホーツクに消ゆ』がアドベンチャーゲーム（『ポートピア』みたいなやつね）ということを十分にふまえた上で、それにふさわしい裏コマンドとそのコマンドを入力した効果を書いて、『オホーツクに消ゆ』裏コマンド係まで送ってほしい。ストーリーその他は、パソコン版を参考にするといいぜっ!!

審査委員

堀井雄二
東府屋ファミ坊
ゲヱセン上野
あらいぴよぱず

裏コマンド例

●コマンド待ちのときに、セレクトボタンを97回押して、Bボタンを押す⬇プレイヤーが刑事から、いつのまにか犯人になってしまう。

●タイトル画面のときに、✚ボタンの左下を押したまま、Aボタンを38回、✚ボタンの右上を押したままBボタンを193回押す⬇親分であるはずのプレイヤーが、いつのまにか子分になってしまう。

●マイクへのボイス入力とセレクト8回連打を、63回くりかえす⬇キタキツネが道を横切り、クマが襲ってくる。

●スタートボタン、セレクトボタン、Aボタン、Bボタン、✚ボタンの上下左右を一瞬のうちに押す⬇いままでのセリフがリフレインされる。

●ガンで3回撃つ⬇人気ゲームの裏コマンド一覧が表示される。そこからさらに3回撃つと、秘技一覧が表示される。

選抜 ファミ通野球リーグ戦成績

（第7節　7月31日まで）

	試	勝	負	分	率	差	本塁打	得点	失点	巨人	阪神	ヤクルト	広島	大洋	中日
巨人	53	34	16	3	680	――	99	15.6	10.4	⚾	6－6	8－4	6①2	8①1	6①3
阪神	56	35	20	1	636	1.5	105	13.2	10.6	6－6	⚾	8－4	5－4	7－4	9①2
ヤクルト	50	27	23	0	540	7.0	86	12.5	11.1	4－8	4－8	⚾	6－3	6－3	6－1
広島	43	18	22	3	450	11.0	58	9.7	11.0	2①6	4－5	3－6	⚾	5①3	4①2
大洋	47	15	30	2	333	16.5	67	8.7	13.8	1①8	4－7	3－6	3①5	⚾	4－4
中日	44	12	29	3	293	17.5	75	9.2	13.2	3①6	2①9	1－6	2①4	4－4	⚾

■各チーム担当者
阪神＝東府屋ファミ坊
巨人＝アルト鈴木
広島＝特派員田中
中日＝FE浜村
大洋＝ガスコン金矢
ヤクルト＝ひらんや高橋

今節の成績

阪神	22	3	中日
阪神	17	8	大洋
阪神	28	6	ヤクルト
巨人	23	11	阪神
巨人	25	19	広島
巨人	25	7	中日
巨人	26	0	大洋
巨人	23	16	ヤクルト
ヤクルト	18	4	大洋
中日	14	14	阪神
阪神	16	12	ヤクルト
巨人	18	6	広島
巨人	9	9	中日
巨人	16	2	大洋
巨人	30	4	大洋
巨人	8	2	ヤクルト
広島	15	9	大洋
広島	11	10	ヤクルト
中日	14	13	広島
中日	24	23	ヤクルト
大洋	4	3	阪神
大洋	11	7	中日
ヤクルト	14	7	阪神
ヤクルト	5	1	巨人
ヤクルト	14	10	広島
ヤクルト	8	6	大洋
阪神	10	9	巨人
巨人	23	14	ヤクルト
阪神	18	1	中日
神神	13	5	ヤクルト

紙尾明美ファンクラブ会報 FROM KONAMI VOL⑤



じゃ、明美ちゃんの近況からいきます。

いまコナミから新作が出てるだろ。ファミコン用の『がんばれゴエモン！　からくり道中』とMSX用の『グラディウス』の2本。明美ちゃんはこのため、とーっても忙しいのだ。みんなで明美ちゃんに、はげましのお便りを出そうね。

ちょうど今ごろは、夏休みの最中。沖縄に泳ぎに行くんだって。うーっ、いいなあ、いいなあ。おみやげがあるそうだから、楽しみに待ってようね。

そういえば、明美ちゃんの水着は、新着のワンピースなのだ。色は背中のくりって出てるやつ。色はもちろん黒。だって、明美ちゃんの大好きな色だもんね。

――沖縄でまず何をするの？

「冷たいアイスクリームが食べたいな。あとね、マンゴもいいなあ。夜はカクテルを飲むの」

8号あたりで『明美ちゃんの沖縄便り』ができるはず。楽しみに待っててね。

じゃ最後に、『明美ちゃんのここで食べたい♡』のお時間です。

今週は第1回目なので、明美ちゃんの生まれ故郷、大阪のお店を紹介するね。で、料理はもちろん、明美ちゃんの大の好物のお好み焼き。

「えーとね、『葵』というお店。阪急電車の池田駅の近くよ。とっても大きくて、具もたくさん入ってるの。山いもが決め手よね。値段だって安いんだから」

ということでした。それじゃ、ファンレター待ってるよ。

明美ちゃんからのメッセージ

みなさん、たくさんのファンレターありがとう。楽しく読んでますヨ。それからね、このごろコナミに直接電話をしてくる人がいるの。でも、それってとっても困るんだ。みんな、お姉さんを困らせないで。電話はダメよ。

もろもろのはがきの宛て先

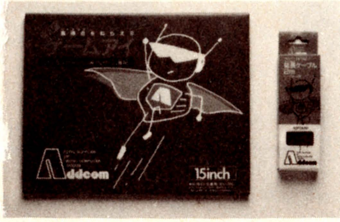
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部
〇〇〇〇係

INFORMATION

ファミ通インフォメーション

今回のインフォメはスゴイぞー。何がすごいってプレゼント！　これは読んでのお楽しみ！

ファミコンから目を守るっ！



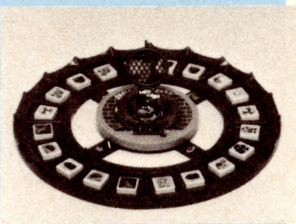
ゲームアイ（1、900円）と、延長ケーブル（500円）は、アドコム電子㈱より発売中。

テレビなんかでさ、ファミコンのことやってるとき、必ずPTAみたいなオバサンが出てきて「ファミコンって目に悪いんですよネェ」なーんて言ってるよな。もうそんなことは言わせないっ、つーんで出たのがこのゲームアイ。テレビ画面の上にポンとつけるだけでキミの目を保護してくれちゃうぜっ。それにきわめつけのファミコン用延長ケーブル。テレビから1メートルも離れて遊べば、目に安心なのだ。
（お問い合わせは、アドコム電子㈱☎03-359-3345㈹）

ファミ通にはがきを出そうっ！

●このはがきは、おもしろーいファミ通をつくるのに、とっても役にたってくれるアンケートはがきなのだ。しかも、切手をはる必要も、あて名を書く必要もない、簡単に出せてしまうウレシーはがき。きみのすべきことはただひとつ！　今すぐはがきを書いてポストに入れにいこうっ!!　明日のファミ通はきみの出した1枚のはがきからつくられるのだっ！
●では、はがきの書き方をちょっと説明しますね。
①表面は読みやすい字ではっきり書こう。
②裏面アンケートは、おもしろかった記事に○をつけよう。
③最新ゲーム徹底解剖に○した人は、どのゲームの記事が良かったのか、ゲーム名を書こう。
④編集部へのおたより欄は、きみへのフリースペース。どのコーナーあてのおたよりでも書いてくれてケッコウなのだ。ただしコーナー名をはっきり書こう。
⑤人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の大好きなソフト名を書こう！

マリオの大回転ゲーム登場

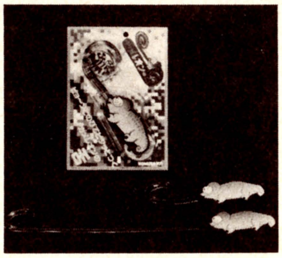


スーパーマリオブラザーズ大回転ゲームは2、200円で野村トーイから発売中。

大回転ゲームとゆーと、なんかとても大げさに聞こえるけど、じつはとてもシンプルで楽しいゲームなのだ。マリオの手をかたどった網で敵キャラのコマをパタッとつかまえる、ただそれだけなのだっ。だけど、網がくるくる回ってパタッと落ちるあたり、みょーなコーフンを覚えてしまう。これは4人で遊べるから大勢でワーワーやるとゆーのがおススメだよ。ルールが簡単だから、子供向き。たまには弟や妹と一緒に遊んであげようぜ。

夏の夜にはカメレオンっ！

今ファミ通編集部ではこの無気味なカメレオンが大流行している。長い黄色い舌でベタッ！　と原稿用紙などくっつけて遊んでいる奴もいれば、自分のカメレオンにチャーリーだデイヴィーだと名前をつける奴までいる。ひとたび手に持つと二度と離せなくなるカメレオン、きみも一匹買ってみない？　ファミコンでどーしてもスコアがのびないアナタのストレス解消にはもってこいですよっ!!



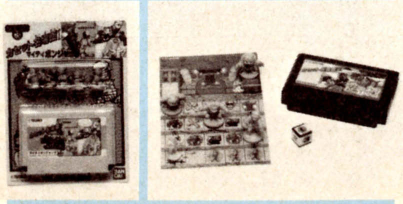
ファミ通編集部をトリコにした、このカメレオン君は480円で野村トーイから発売中です。

N E W P R O D U C T

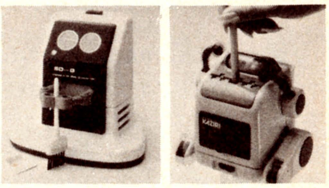
ポケットにボードゲーム!?

いろーんなファミコンゲームのラストシーンをボードゲーム化しちゃったのが、この「カセット名場面ゲーム」。小っちゃいキャラクターのコマをサイコロをふって進めていくんだけど、小型とはいえ、なかなかよくできてるのだ。カートリッジケースにも使えるオシャレなパッケージに入ってて持ちはこびも簡単。電車や飛行機の中でも遊べちゃうのがウレシーのだっ!!

「魔界村」や「マイティボンジャック」「マリオ」のも出てるよ。各500円でバンダイから発売中なのだっ！



今やロボットの時代!?



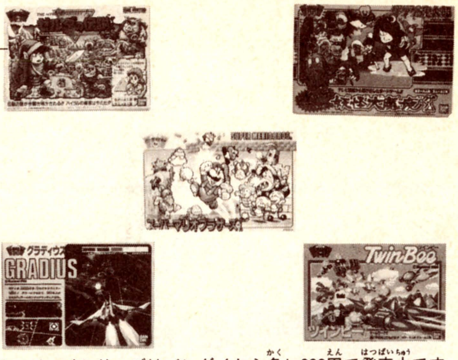
右のエンピツカジリ君は4,200円、左のソージー君は3,400円でトミーから発売中でーす。

「キャーッかわいいーっ」なんて女の子の声が飛んでしまいそうなこのロボット君達。じつはとっても役に立ってくれる実用ロボットなのだ。エンピツカジリ君はその名の通り、エンピツをけずってくれるクラス委員ロボット。ソージー君は机の上のゴミを吸い取ってくれる風紀委員ロボット。この他にもいろんなロボット達がロボットハイスクールっていうシリーズで発売中。キミの机にもひとついかがかな？

PRESENT

ボードゲームプレゼント!!

ファミ通で、いろんなファミコンのボードゲームを紹介してきたけど、人気のパーティジョイ・シリーズに5種類もファミコンのゲームが進出してたの知ってたかな？　コンパクトにまとまってるけど、とってもよくできていて何回やっても違うルートで遊べたり、なんと隠れキャラ情報が入ってたり、楽しめるしかけがいっぱい。この5種類のパーティジョイを5名様に抽選でプレゼント！　はがきに写真の中の自分の欲しいゲームの名前を書いて下のあて先に送ってね。締め切りは9月5日必着。



パーティジョイシリーズはバンダイから各1,000円で発売中です。

クマさんのハサミだよ！

一見、クマさんのキーホルダー、なんだけど中身はじつはハサミなのだっ。目になってる部分が指を入れる穴になってて、色はピンク。10名に抽選でプレゼントするよ。締め切りは9月5日必着だよ。女の子が喜びそーなプレゼントだから、ガールフレンドに送っちゃうってゆーのもいーんじゃない？　欲しい人ははがきに「クマのハサミ希望」って書いて下のあて先まで。



クマのハサミはHAL研究所さんからのプレゼントだよっ！

コレクターズアイテムなのだ!!



ずーっと前からのゲーム・ファンなら泣いて喜ぶ、なつかしのコレクターズ・アイテムだよ。スペースインベーダー、ちゃっくんぽっぷ、夢丸くんの3つセットのバッジなのだ!!　どーしても欲しいっつー人は、はがきに「バッジ希望」って書いて下のあて先に送ってね。抽選で10名に、締め切りは9月5日。

この貴重なバッジは㈱タイトーさんの提供です。

ステッカーとじょうぎもあげちゃう！



とーっても気前のいいHAL研究所さんからのプレゼント第2弾だよ！

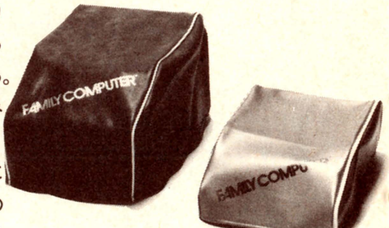


上のハサミと同じHAL研究所からもう2つプレゼントがあるのだっ。ジョイボールのロゴ入りステッカーとMSXソフトウエアのじょうぎだよ。これは2つで1組、10名にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は、「ステッカー＆じょうぎが欲しいよーっ」とはがきに書いて、下のあて先まで送ってしまおう！　締め切りは9月5日必着、抽選の上当選者にはプレゼントを送りまーす。ちなみに、このじょうぎは18センチどりでフデばこにぴったりのサイズだよっ！

ファミコンを汚さないために

きみんちのファミコンっていっつも出しっぱなし？　だけどあんまり使わないとき出しっぱなしにしとくとホコリだらけになっちゃうぜ。そんなときこのファミコンカバーをかけとくと静電気をふせいでくれるしホコリまみれにならなくてよいのである。ディスクシステム用とファミコン本体のみ用2種類あってとっても便利。抽選で各2名ずつ計4名にプレゼントだよ。はがきに「ファミコンカバー希望」って書いて下のあて先に送ってね！　締め切りは9月5日必着。ファミコン用かディスクシステム用かを選ぶのも忘れないように!!

ファミコンカバーはアドコム電子㈱（☎03-359-3345(代)）より発売予定。



ファミ通会員証の申し込みは8月31日で締め切ります

●まだ申し込んでない人は、5号までについていた申し込み書で申し込んでください。
●申し込んだのに、まだ会員証がとどかない人は、もーちょっと待っていてください。あんまりいっぱい申し込み書がとどいたので、編集部はパンクしています。お待たせしちゃっていて、ほんとーにごめんなさい。

すべてのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部　IMプレゼント係

ジャンボプレゼント当選者発表

いよいよ発表も3回目だぜっ。みんなすっごくめだつイラスト描いてくれたり、1人で50枚もはがき出してくれたり、いろいろ努力をしてくれているなぁー！　だけど抽選はあくまでも公平に行なわれるのだ。さぁきみの名前はあるかなー？

①VHSビデオ
京都府　藤田　晴之

②一眼レフカメラ
山形県　佐藤　光

③腕時計
東京都　清水　良輔
千葉県　高橋　徹
岩手県　松本　清彦

④ファミコン
三重県　松永　典子
兵庫県　山崎　哲也
愛知県　紫田　一樹
京都府　内海　秀明
東京都　池田　稔

⑤ディスクシステム
兵庫県　藤井　剛
北海道　友広　ゆか
大阪府　宇佐美友司
千葉県　米本　利和
東京都　目黒華世子

⑥ラジカセ
千葉県　太田　将生
神奈川県　市川　弘美

⑦ラジコンセット
愛知県　小林　祥久
大阪府　福田　太一

⑧CDプレーヤー
神奈川県　井上　千里
千葉県　横井　淳

⑨ウォークマン
東京都　長沢　義明
宮崎県　蛯原　将志
秋田県　本庄　輝

⑩アスキースティック
東京都　楼井　昌也
大阪府　喜納　智
埼玉県　島崎　洋明
長野県　関口寛次郎
岡山県　田浦　純一
埼玉県　神久　和

⑪巨人戦チケット
東京都　関口幸一郎
埼玉県　進土　宣幹
東京都　篠山　平作
群馬県　佐藤　有之
千葉県　田島　千代
茨城県　須山　正明
神奈川県　峰　隆敏
神奈川県　高谷　元機
山梨県　坂口　龍司
千葉県　原田　和明

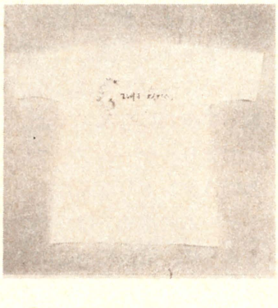
⑫阪神戦チケット
香川県　加藤　友一
大阪府　吉田　知由
兵庫県　添田　文孝
広島県　山田　武久
岡山県　奥田　雅章
大阪府　大舘　雅也
大阪府　徳留　良一
兵庫県　小笠原長晃
香川県　多湖　一裕
大阪府　関　晴美

⑬ファミ通グッズ
滋賀県　清水　一博
奈良県　安藤　淳一
埼玉県　石黒　浩一
和歌山県　坂口　智哉
佐賀県　秋富　勇
千葉県　吉村　聡
山梨県　久根口真英
愛知県　大橋　紀美
東京都　高野　樹輝
兵庫県　中野　弘志
神奈川県　米内山由美
東京都　斉田　淳
京都府　神戸　公太
東京都　松澤　直広
茨城県　張替　健志
長野県　永沢　昌士
青森県　原　泰礼
埼玉県　末藤　成起
群馬県　大武　智
山形県　石井　丈晴
ほか



フロムナムコ

前回のフロムナムコで紹介した〝ナムコザウルス〟のＴシャツ、覚えてるかな？　ナムコザウルスのイラストと、〝2001年の大人（クリエイター）達へ〟という文字の入ったカッコイイＴシャツなのだ。これをナムコさんが特別、ファミ通編集部にって10枚もプレゼントしてくれたのだ！　欲しい人ははがきに自分の住所、氏名、年齢、電話番号と、「これからのナムコに期待してること」を書いて左ページのあて先に送ってね。抽選で10名にプレゼントするよっ！　締め切りは9月5日必着、発表は発送をもってかえさせていただきます。



ごめんなさいっ！



なぜか今回も続いてしまったごめんなさいのコーナーです。

●第5号、60、61ページ『指・鍛練道場』の記事内で、『魔界村』と『ロボレス2001』の「ファミコン」と「ビデオゲーム」が入れかわっていました。関係者の方々及び読者の皆様の混乱を招いたことをおわびいたします。

●第5号、50ページ『インフォメーション』の記事内で、『チョップリフターのゲーム大会』、ダイエー津田沼店の電話番号がまちがって掲載されていました。関係者の方々及び読者の皆様の混乱を招いたことをおわびいたします。申しわけございませんでした。

と、いうわけで今回のごめんなさいは2つでした。読者の皆さんも、これ変だぞっ！　というところを見つけたら、下のあて先にはがきを送ってちょーだいっ。待ってるからね。

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 ごめんなさい係

ファミコン通信 おす・す・メ・デ・ィ・ア

ファミコン通信ではめずらしい、文章ばっかりのページ、お・す・す・メ・デ・ィ・アです。今回は本が2冊とビデオ1本を紹介。夏休み最後を飾るおすすめだ



H. KIBUN

BOOK 本

●マリオを救え！



スタジオ・ハード編
380円
双葉文庫

以前もどっかで書いたかもしれないけれど、本屋さんに群をなして積み重ねられている、ゲームブック――サイコロなどを利用して、あっちこっちのページに飛びまわり、いろんな話の展開が楽しめますよー！ という、アドベンチャーブックを指す――の量は、本当にすごいものがありますねー。いろんな出版社から、手を変え品を変えて、何十冊と並んでおります。そんなにみんな、暇なのかしら？（ゲームブックは頭を使いながら、あっちこっちページをめくって読んでいくので、確実に普通の読書より疲れます）こいつもブームだから、まあ、しかたないんでしょうけども――。

ところで、ここに1冊の新刊あり。もちろんゲームブック。タイトルは『スーパーマリオブラザーズ・マリオを救え！』。あれ、ピーチ姫を助けるんじゃなかったの？ いえいえ、このゲームブックでは、マリオの頭脳をキミがやらなきゃいけないわけだから、マリオを補助するという意味でマリオを救え！ ……でもやっぱりピーチ姫を救えのほうが適してるよなあ、まあ、何でもいいや!!

このゲームブックの特徴は、スーパーマリオの画面写真がいっぱい使われている、というところ。なぜか？ ちゃんと理由があるんですねえ。つまり、このゲームブックは、実際のファミコンゲームのスーパーマリオと同じマップの作り方になっていて、どこどこを行けばワープゾーンだの、ここの土管に入れば地下室があるだの……と、裏ワザとかテクニックとかをアドベンチャーの要素として取り入れているため。で、そこんところはこういくんだよと、写真が載ってるわけなんですよ。

つまり、ゲームブックに衣を借りた必勝本！というダンドリなんだ。

ゲームの進め方は、他の多くの本がそうであるように、別紙に（この本では行動記録紙と呼んでいますが）自分の体力や技術力を、何かが起こったつれづれに記入していくという方式を採用している。

純粋なアクションゲーム（と私は呼びたい）をアドベンチャーのゲームブックにしてしまったこの本。アクションゲームのスピーディーさをこの手の本に求めてはいけないけれど、ゲームブックが好きで、ファミコンでもケッコウ遊びます、という人にとっては、遊ぶにつれてニマ、ニマ、ニマニマとなってくる本でしょう。

ちなみに、このあと、〝グラディウス〟とか〝ゼルダの伝説〟がこのシリーズで出るそうだ。ゼルダはわかるけど、グラディウスはどうするのかな。

●食べ物さん、ありがとう



川島四郎
サトウサンペイ
580円
朝日文庫

最近、どーもストレスがお腹の肉となって、プヨプヨしている。ヤダナー、まだ若いのに。なんてこと書くと、世の子供さんたちは、オッサンの中年ブトリとか言うんだろうけど、そんなことねーだろ！ 小・中学校あたりで、肥満児ちゃんがしだいに増加してる、なんてことも聞くぞ。とにかく、どっちにしてもプクーッとフトッているのはかっこが悪い。

やっぱり、食べ物が大きく関係しているんだと思うけど、何をどう喰やいいの？ 栄養学の本なんかわかんないし。何か参考になる本はないかなあと書店でウロウロしていると、1冊の文庫本に出会った。

『日本人の栄養学講座・食べ物さん、ありがとう』という本。表紙が、あっ、サトウサンペイさんだ。この人の絵、好きなんだよねー。すごく上手という絵柄じゃないんだけども、女の人の絵が妙に色っぽかったりして……デヘヘヘヘ。

川島四郎さんという食糧産業研究所長さんと（ちなみに明治28年生まれだそうで）サトウサンペイさんの対談形式で、いろーんな食べ物にまつわるお話が読める。対話形式だから、文体も

柔らかくて読みやすい。サトウさんが質問して、川島さんが答えるという進行。サトウさんの質問が自分の疑問に重なったとき、謎がひとつ解けたあという気持ちになれる！　というわけだけど、それだけに質問の内容選択がむずかしい。でも、サトウさん、そういうのにとてもなれていらっしゃる。この本のように、どなたかゲストとお話しながら、あるいは何かのデータをもとに、絵解き構成の本を作っちゃう、というのは得意の分野なんでしょう（参考書籍、『ドタンバのマナー』など）。

酵素の話、青野菜と血液の関係の話、カルシウムはイライラをおさめるぞという話、米と麦の話、豆腐の話など、もちろんもっともっといっぱい、いろんなお話におよんでいます。

ずーっと読み進んでいくと、川島さんが91歳というご高齢のためか、ちょびっと「古っぽいお話」というイメージもする。だから、若人が「さあがんばって読むぞーっ」とか何とか言いながら一生懸命に読む本ではなかろうが、縁側でおじいちゃんのお話を聞くという気持ちでむかうなら、サトウさんのイラストも相まって、そりゃもうおもしろい本だなあ、ということになるでしょう。

この『食べ物さん、ありがとう』の第２集が、この10月に出るそうです。ま、観測的希望ですけど、こういった本を読む余裕というかなんというか、そういうものがほしいもんです、よ。

VIDEO ビデオ

Recommended!!

●ヒッチャー



VHS、β
発売・東北新社
販売・松竹ビデオ事業部
カラー、98分

●特別企画・ヒッチャーを語る――出演：映画評論家の金田健一（仮名）、編集者のＫ。

Ｋ　やっぱり、英国の首相ですかね。
金　あれは、サッチャーだって。
Ｋ　これは、どういう作品なんですか。
金　えー、これはですね、江川とか西本とか、ま、バッキーとかスタルヒンとか――。
Ｋ　それは、ピッチャーではないですか？
金　はいはい、ごめんなさい。この作品は、ロバート・ハーモン監督の最初の作品なんです。
Ｋ　その監督さんは、有名なんですか？
金　パット出、なんですけどね。ま、それはいいとして、たいへん評価の高い作品なんですよね。映画通の間では。
Ｋ　どういう内容なんでしょう？
金　やっぱり、山倉とか若菜とか、木戸とか、
Ｋ　はいはい。
金　〝激突〟っていう作品がありましたね。あれの車を人に変えたっていうか、なんというか。〝ブレードランナー〟でレプリカントの親分を演じたルトガー・ハウアーが、見事なまでに異常なヒッチハイカーを演じているのです。狂気のヒッチハイカー（ヒッチャー）との果てしない追跡と逃亡のサスペンス物語なのです。
Ｋ　なるほどザ・ワールド。
金　血がヴァーッとか、首がスポーンとか、いわゆる血みどろホラーではないのですけど、ヒシヒシと恐怖がいろんな方面から伝わってきてしまうのです。
Ｋ　この作品、つい最近に公開されたものですよね、確か。
金　はいはい。
Ｋ　もう、ビデオになってしまうのですね。
金　おニャン子は、さすがに上位ですよ。
Ｋ　それは、ヒットチャート。
一同　では、この辺で沖縄県、ドンドン。
Ｋ　金田先生、どうもありがとうございました。

Tokyo Disneyland 公認 INFORMATION NO.6

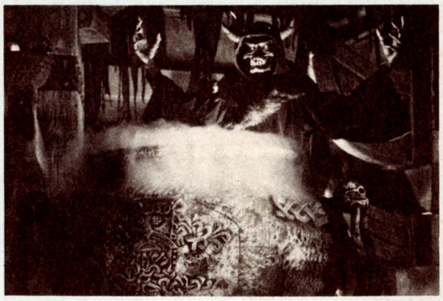
最後の追い込みに東京ディズニーランド

いやあ、長かった夏休みももうすぐ終わり。ではここで、最後に１発、想い出作り。東京ディズニーランドへ足を運んでみましょうか！　うん

ちえーっ、もうすぐ夏休み、終わっちゃうんだよなあ、つまんねえなあ。そういやあ、この夏も、パーッとした思い出がなかったんだよね。やだなあ――それじゃあ、東京ディズニーランドへまいりましょう。今からでも間に合う、行動するだけで誰でもが作れるいい思い出。いや別に思い出だけにこだわるだけじゃないんだけれど、「いやあ楽しい、楽しかったあ。行ってよかったね」という思いを残せる場所、それが東京ディズニーランドってなものですよ、あーた。

７月11日に公開された〝シンデレラ城ミステリーツアー〟でキャーピー言うのもいいし、夜になって、〝エレクトリカルパレード〟を観るのもいい。あ、そうそう、この８月いっぱいは、夏休みの特別プログラムということで、エレクトリカルパレードは19時30分と21時の２回あるんだったっけ。〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟（いわゆる花火です）は、20時20分からでしょ。いいじゃん。まだ過しやすい、夜のすずしいときに、パーッと行きましょうよ、パーッと！

でもねー、こんなこと書いちゃうのもなんなんですが、本当は、本当のこと言うと、東京ディズニーランドには、思いっきり平日に行きたいんですよね。現在公開されているアトラクションは34。やっぱり全部観たい！　またほかにも、ショップもいっぱいあるし、パレードもあるし……と、見るべきもの体験すべきものは山ほどある。ところが、休日となるとさすがに人がいっぱい。各アトラクションには人の列ができてしまう。１日中いたとしても、アトラクションが10コ見られればいいほうでしょう。だから、普通の平日に、できれば近所のホテルかなんかに泊まりこんで、２～３日でババーッと回っちゃう――なんてできたらいいなあ！（写真は〝シンデレラ城ミステリーツアー〟より）



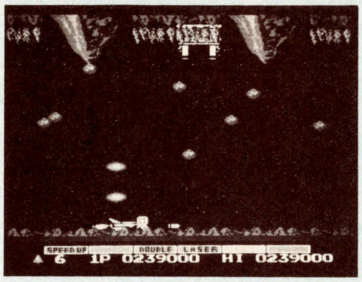
ファミ通町内会

まだ間に合う タイプ別 夏のファミコン観光案内

やったぜ、やっと夏休みだっ!! といってるうちに8月も終盤。結局どこへも行かずに毎日ファミコン。

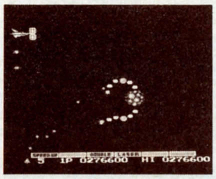
そんな、ちょっぴり寂しい夏休みを送ってしまいそうなあなたのために、心やさしきわがファミ通編集部が、残暑お見舞いのかわりにお贈りするのがこの〝夏のファミコン観光案内〟。今からでも行ける、とびきりステキな観光プランをタイプ別に紹介しているのだ。さぁ、まだ間に合う、レッツ、エンジョイ、夏休み。

銀河一の露天風呂自慢 自由きままな秘湯の旅



←『グラディウス』の名湯〝逆火山風呂〟入浴前の準備運動(?)として、オプション2つとバリアーを取ろう。

ゆったりのんびりくつろいで、朝から一日温泉三昧。そんなのびのび気分の秘湯の旅をお望みのあなたには、グラディウス星がおすすめ。野趣満点の名湯〝逆火山風呂〟は銀河一の露天風呂との誉れも高い。湯船につかりながら、奇勝〝モアイの湯けむり〟をながめ、名物の〝アメーバー料理〟に舌づつみをうつのは、温泉愛好家の間では密かなブームになっている。



↑今予約するとこの触手のサンスケさんが大サービス。

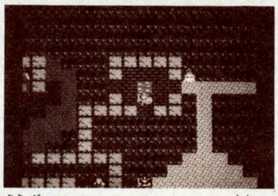
グラディウス星には、信頼の翼〝ビッグバイパー〟が1日3便運行。なお、今予約すると、〝触手のお背中流し券〟がサービスについてくる。お早めに!!

予算	温泉だけに、湯水のように必要、なんてね。
日程	はやく観て回らないと星が爆発してしまう。
交通機関	ビッグバイパーが毎日3便。途中、事故が発生してもコンティニューによる保険機能付き。

冒険心あおる夢遊大陸 『ドラ・クエ』徳用旅行



↑『ドラゴン・クエスト』リムルダール城主にホームステイのあいさつをする。



→マイラの温泉。詳細は右隣の女の子に。

旅には出たいが先立つものが……という方には、アレフガルド城へのホームステイをご紹介しよう。手続きは簡単。入国時に一度王様に謁見を義務づけられるだけ。あとは何をしても自由のうえ、120Goldのおこづかいさえもらえる。

アレフガルドには名勝も多い。古の趣を残す〝城塞都市メルキド〟に〝昔語りの町ガライ〟、温泉を楽しみたい人には〝マイラの妖精の泉(リウマチに効用あり)〟がある。またこの地方は洞窟が多いことでも有名で、〝岩山の洞窟〟〝ロトの洞窟〟など、冒険心の誘うまま、あちこちを散策してみるのもいい。ただし唯一の欠点は治安の悪いこと。たまに怪物による強盗も出没するとかしないとか。外出時は防戦のできる重装備を忘れずに!!

予算	タダ。逆におこづかいさえもらえるのだ。
日程	旅行者の能力に応じる。早くても3日は必要!?
交通機関	原則として徒歩中心。魔法が使えれば、帰路のみ一瞬で城まで帰れる。死ねばもっと早い。

ファミ通町内会クイズ

ものすごくふとったキャラがでてくるゲームは？
(千葉県　伊藤直史)

答えは次のページにあるよ～ん

気分はもうトロピカル　魅惑の海底世界一周

夏はなんたって海に限る!!　という方ならこれで決まり。『スクーン』潜水艦世界一周ツアーだ。ニューヨークを皮切りに、ハワイ、中国など7カ国と中立地帯を周遊する。食事はもちろん海の幸。エビ天、ナマコ酢、カニミソと、身を犠牲にしての大サービス。加えて宴会コースには地元の人魚芸者さんによる窮極の宴会芸"金のしゃちほこ"や、フィリピン産マンボウダンサーズによるリンボーダンスのアトラクションもつく。ロマンチックでゴージャスな海底の夏休み。あなたもいかが!?



←夏の観光のメッカ。ハワイの街を水中で見るなんて粋でしょ!?　このほかエジプト、ギリシャ、北極だって観光可能。

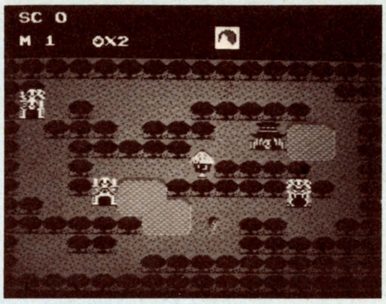
予算	もらっても仕方ない。だって地球は水の中。
日程	……!?　海底には夜も昼もないんだもんな。
交通機関	もちろん潜水艦スクーン号。でも、この潜水艦まではどうやっていくんだったかなぁ。

不思議大好き大魔境　神秘と幻想の地獄巡り

都会の雑踏を離れ、神秘と幻想の世界に浸りたいというあなたを、この夏　鬼太郎が地獄巡りを、ご案内。

今回ご紹介するのは妖奇、妖炎、妖空、妖界の4大魔境だ。

食事は原則として現地調達だが、時と場合によっては主客転倒の可能性もある。それゆえ滞在日数も、コース（あと、お客さまの運）によってまちまちだ。宿泊施設は5ツ星クラスの高級ロッジ、砂かけばばあの小屋。なお魔境へは1日1回夕ぐれのころ、現世とを往復する送迎一反もめんが運行。ご予約はもよりの妖怪ポストまで。



←『ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境』マップ。まずは3魔境観光の後、中央ロッジに1泊。翌日に妖怪城を観光するのが一般的。

予算	タダより怖いものはない。食われないように。
日程	1泊2日がノーマルだが、帰れない人もいる。
交通機関	送迎一反もめんがいる以外は徒歩が中心。特にゲタをはいて歩くのが流行っているらしい。

浪漫と郷愁の日本旅情　花火爆発東海道'86

古よりの歴史と文化に育まれた東海道の旅情を、心ゆくまで楽しめるコース。花の都、京都をふりだしに、草津、石部と順に各宿場を訪ね歩き、ノスタルジックな気分に浸ることができる。

当コースのなによりの目玉は、添乗員カン太郎による大花火アトラクション。本場江戸仕込みの打ち上げ花火を昼といわず夜といわずひたすら上げ続ける。ちょっとやかましいのを我慢すれば、浪漫と郷愁の日本旅情を再発見したいあなたにはピッタリのコースだ。



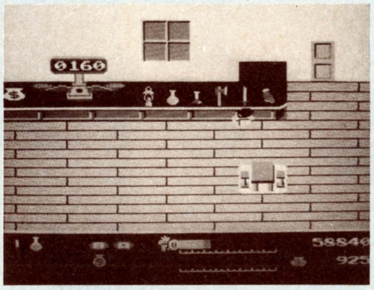
↑『東海道五十三次』を歩きつづける。中央に打ち上がった花火……にしてはちょっとじみだなぁ。

予算	なくなったら途中で隠れ小判を捜せばＯＫ。
日程	昔は飛脚が走っても1週間はかかったのだ。
交通機関	もっちろん歩いてもらいます。昔はこれしかなかったんだから、文句はいわないでね。

夏・女・一人旅　浪漫チック街道まっしぐら

じりじりと照りつける夏もあとわずか。この残された秋までのわずかな時間をロマンにあずけ、マーベルランドで思いきりヒロインになってみよう。

緑あふれるはじまりの国はハイキングにピッタリ。中東部ロッジを拠点に東海岸まで足を伸ばしてみるのも悪くない。アファ大陸へはワープゾーンよりもヨットを使う方がおしゃれだ。大陸中部には謎につつまれたピラミッドがあるがカレとふたりの方が楽しいかも。メルヘン大好き少女にオススメ!!



↑『ワルキューレの冒険』。旅にショッピングはつきもの。楽しいお買い物をお楽しみくだされ。

予算	怪物から追いはぎ……なんてはしたないね。
日程	宿泊施設完備。体力の減り具合で何日でも。
交通機関	ヨットで移動もいいけれど、くじらに乗った女戦士もそう悪くはないと思うけどなぁ。

この夏どこにも出かけられなかった方へ

別にどこにも行けなかったっていいじゃないか。ファミコンだけやってたんだっていいじゃないか。学校が始まったら、日焼けのしていない青白い肌のまま、みんなにいってやればいい。軽井沢がなんだ！　ハワイがなんだ！　おれなんか『魔界村』のプリンセスは助けたし、『マリオ2』なんか終わったんだぜ〜い!!　まぁ、ほんなわけでキミたちの間でも、こんなとこなら旅行してみたいって思うところ（できれば次は秋か冬がいいな）を書いて送ってくれ。待ってる。

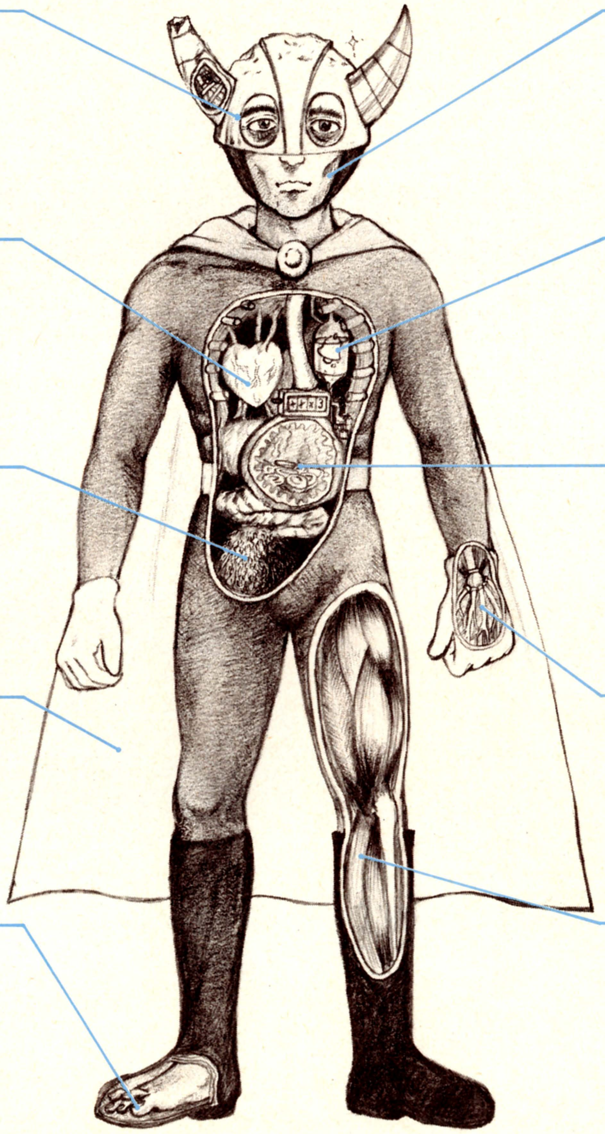
●あて先
「タイプ別　夏のファミコン観光案内」係

ファミ通町内会**格言**　ブロックをたたいて走る（京都府　梶田博之）

●クイズの答え
ドラゴン・ウエスト（クエスト）

図解 マイティボンジャックの気持ちがよくわかる

ゲームが上達するためには、そのキャラの気持ちをよーく理解しておく必要がある。じゃあ、そのキャラの気持ちを理解するためにはどーすりゃいいの!? ってんで始まった『図解気持ちがよくわかる』シリーズ。前回の「マリオの気持ち編」が好評につき、はやくもシリーズ第2弾が登場したのだ。今回の犠牲者はマイティボンジャックくんだ。文字通り、彼の秘密にメスを入れて、調べあげた真相の数々を、活かすか殺すかは、キミしだい。さぁ、みんなで研究しようぜっ!!



重力調節機内蔵メット

重力調節機を内蔵したヘルメット。自分の周囲の重力を0にすることができる。が、この前ジャンプしすぎて天井にぶつけてこわしてしまった。以来、ジャンプ後Aボタンを連打しないと落ちてしまう。

兄おもいハート型心臓

すさまじい兄弟愛に燃える心臓。迷宮内でひとりの兄を見つけるたびに、だんだん大きくなりこんなに大きくなった。このままじゃ体がもたないと、ハート型にすることで手を打ち、命を保っている。

毛皮のコート着た肝臓

いつも高いところから急降下する。ために肝が冷えて大変じゃろうと、田舎のおふくろが肝臓用の毛皮のコートを送ってくれた。そんなもの贈る方も贈る方だが手術してまで着こむ親孝行バカもすごい。

空中かじ取り用マント

ジャンプ後のかじ取り機能をもつマント。が、ヘルメット故障後は、両手でスソを持ちパタパタさせることで、浮上機能を要求している。本人は気持ちの問題だといい切っているが、まさにその通りだ。

異様に器用な足の指

どんな宝箱でも、その上で2～3回ジャンプしただけで鍵をあけてしまえる。とにかく異様に器用な指なのだ。学生時代に一条直也の見てる前で、足でピアノをひいて見せたのを知る人はもういない。

最近やつれ気味のほほ

少々やつれ気味のほほ。偏差値重視の会社の方針や、自社製品の無断コピー事件、低すぎるボーナス査定など、最近気苦労が絶えずこんなんなっちゃった。サラリーマンが辛いのはどこも同じようだ。涙。

パワー貯蔵用第2の胃

マイティコインから抽出したパワーをためておく第2の胃。危険が迫ると、色が変わって合図をするブルーのチャイムが入っている。念のためにいっておくが、中に入っている液体はマイティパワーだ。

コイン貯蔵用第1の胃

集めたコインを貯金しておく第1の胃。入口にカネゴンからもらったメーターをつけていたのだが、激しい運動がたたって2桁目以上がこわれてしまった。以来、集めすぎると気絶。気がつくと奴隷部屋。

いつも湿っている手

爆弾を素手で握っても大丈夫なようにいつも手は汗で湿っている。緊張を要求される仕事だから、という解釈もなりたつが、実はあぶら性ではと本人は悩んでいる。真相は隠居するまでわからない。

よくしまった足の筋肉

めちゃんこ高くまでジャンプさせられたり、不自然な形に足の指を動かされたり、とにかくよくしまった足の筋肉。たまに火の上を渡らされる時、いい香りがしておなかがなる自分を、怖いと思っている。

ファミ通町内会クイズ

『魔界村』で、しつこくねばって敵を2万匹以上出しました。どうなったでしょう!?
（茨城県　磯光　裕）

{答えは次のページにあるよ～ん}

大ファミ少年コーン・夏休みお勉強スペシャル

中国語講座

やぁ、みんな、元気してるかい。ボクが宇宙一のファミコン大好きっ子、大ファミ少年コーンだよ。毎号このコーナーには全国各地の大ファミ少年から、挑戦状が届くんだけど……。今回はなんと、海の向こうは台湾からはがきがとどいたんだよね。「ファミコンソフトのタイトルを中国語に訳すとこうなるのだ。コーンはいくつわかるかな!?」

つーわけで今回はいきなりこのコーナーは中国語講座になってしまったのだ。みんなでいっしょに勉強しよーぜっ!!

P.S. はがきをくれた台北市のT・H君には1000GVSやるぜ。

タイトル	発音記号
龍王訪査（ドラゴンクエスト）	ロンワンファンチャ lōng wáng fǎng chá
孫孫（ソンソン）	スンスン sūn sūn
超中国人（スーパーチャイニーズ）	チャオツォンクォレン chāo zhōngg uórén
筋肉夫（きんにくマン）	チンロウフ jīnròufū
魔界村（まかいむら）	モーチエツン mōjiècūn
影的伝説（かげのでんせつ）	インダチャンシュオ yǐngdechuánshuō
扉扉（ドアドア）	フェイフェイ fēifēi
超馬利呵弟兄（スーパーマリオブラザーズ）	チャオマーリアティーシォン chāomǎliādìxiōng
鳥的週（バードウィーク）	マオダツォウ niǎodezhōu
挑畔的人（チャレンジャー）	ティアオシンダレン tiǎoxìnderěn
棒球（ベースボール）	パンチウ bànggiú
戦斗在曳梯（エレベーターアクション）	ツァントウツァイティァンティー zhàndòuzàidiàntì
超奥林匹克（ハイパーオリンピック）	チャオアォリンピークー chāoàolínpǐkè
香蕉（バナナ）	シォンチャオ xiāngjiāo
間諜対間諜（スパイVSスパイ）	チェンディドゥンチェンディエ jiàngdiédunjiandié
城郭的優秀者（キャッスルエクセレント）	ツァングオダヨウシウジャ chénggūodeyōuxiùzhě

宿題だよ。答え送ってね!!

星的戦士(xīngdezhànshi)　炸弾夫(zhàdànfū)　宇宙的侵略者(yūzhòudeginluèzhē)
双子蜂(shuāngzīfēng)　鉱坑跑将(kuàngkēngpāojiàng)　天空的孩子(tīankōngdeháizi)

●あて先 「大ファミ少年コーン中国語講座」係

憧れのファミヨガ

連載第3回

明日への希望編



■効用　つねに平常心を保つ……けど、のべつこうだと、やっぱり馬鹿に見えるかな

つねに心を落ちつけて、平安な気持ちを保つこと。それはファミヨガをふくめた、あらゆる宗教における、理想的な精神の状態といえよう。たとえどんな状況に置かれても驚かないようにするためには、どうしたらいいか。それは、まあ、とりあえずビックリするようなそとに遭う前に、先に驚いちゃっとくことだね。ビックリしたなー、もー!! ってんで開いた口を開けっぱなしにしておく。ふむ。理想的だね。



●あて先 「憧れのファミヨガ明日への希望編」係

あーっ、ビックリしたモアイの開いた口がふさがんなくなっちゃったのポーズ

応募のしおり

わがファミコン通信編集部では、読者のみなさんからの投稿を大募集しておるのじゃ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナーの企画、その他どの範ちゅうにも入らないギャグなど、とにかくなんでも、おもしろければ許してしまう。どんどんお手紙ちょーだいね。あて先は以下の通り。

〒107 東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
「ファミ通町内会」
××××××係

最後の××××には、応募するコーナー名を必ず書いてね。採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせてガバスチケット(108~110ページ参照)をプレゼントするぜ。お手紙、待ってるぜ!! ヨロシク!!

ファミ通町内会格言　スライムも金なり　(兵庫県　小宮聡紀)

●クイズの答え　魔界町

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

僕は、ファミ通に何枚もはがきを出しているので、あて先を見ないでもはがきを出せます。

（千葉県　大川努　12歳）

えらい！　何がえらいって、宛名を書く必要が無いのに（だってとじ込みはがきが付いてるでしょ）、住所を覚えてしまうという事は、わざわざ官製はがきに何枚も書いて送ってくれているとゆう事だろ？　えらいねー、読者の鑑だねー。でもどーして努くんのこのはがきはとじ込みはがきなんだろ。

感無量の編集者

こんばんは!!（ムスメが寝てから書いてるので今は夜なのですぞ)。実は私、創刊号でカラーで出ていたロバート・F・鈴木博士の指に感動してしまいました。ホントにきれいな指です!!　彼はまだ帰国されないのでしょうか？　できたらデートしたいのですがダメでしょうか？　コントローラーを操作する、あの指を私は一度見てみたいっ!!
（初恋の感動のよみがえった主婦より）

こんばんは!!（原稿を書いているので今は夜なのですぞ)。初恋の感動のよみがえった、あなたのために、ロバート博士のことを少し詳しくお話することにしましょう。彼は196×年、10月10日生まれ、国籍は不明です。身長は175センチ、体重は54キロ、指はたしかに細く、長く、美しいです。好きな色は白、好きな食べ物はトマト、好みの女性のタイプは小泉今日子先生。口ぐせは、「はっ!?」。デートに関しては博士ご自身から、個人的に連絡をとるそうですので、あてにしてお待ちください（ファミ通編集部には博士の他にも、美青年ゲーマー、美青年マッパー、美青年エディターが多数そろっておりますので、のちのち誌面にて公開していきたいと思っています)。

博士のとなりの席にすわっている編集者

ぼくはまじめなので、おもしろい手紙が書けません。どうしたら、おもしろい手紙が書けるようになるんですか？　もしかしてこれおもしろくないからボツにするんですか？　答えが聞きたいからボツにしないで下さい。

（目森おふくろ）

おもしろい、おもしろくないは、編集者達の個人的なシュミで決められています。まずはがきを選び、返事を書き、そして最終的に編集長のチェックを受け、みごと採用になったものが誌面に登場します。なかなかクセのある編集者がそろっているうえに、編集長のキッビシーイチェックが待っているので、ここに採用になるとゆーことは、宝クジに当たるぐらいラッキーなことです。ちなみに編集長は、返事の文章にもチェックを入れるので、せーっかくオモシロイはがきを書いても、ツマンネー返事がついているとボツになってしまいます！

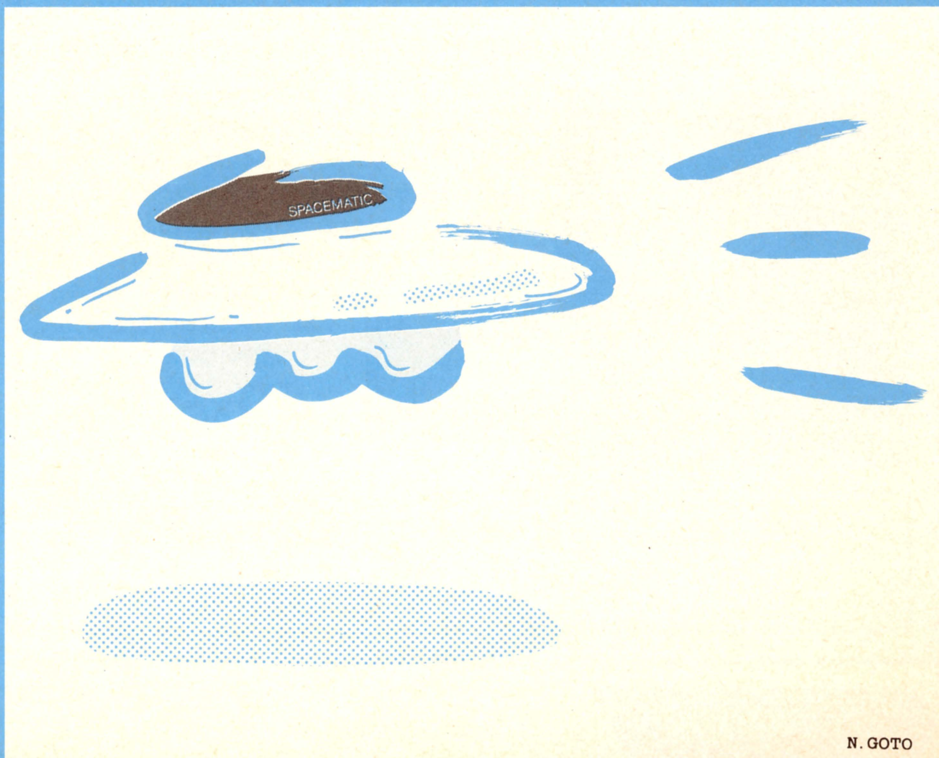
つまり、つまりねっ!!　編集者のほうが聞きたいくらいなんだよっ!!　どーすればおもしろい返事が書けるんですかってねっ。

毎回ボツをくらう編集者

最近、ゲームをやっていて自分のコントロールしているキャラクターが死ぬと、ものすごく腹が立ってファミコンをけとばしてしまいます。今までにぼくはファミコンを7回病院送りにしています。このままでは本当にファミコンが使えなくなってしまいます。どのようにしたらなおりますか？

（ジャイアント・ボロ）

まー、足をしばってゲームするとかね、その気になれば防止することは容易だと思うよ。ファミコンを床に固定するとかね。けると痛いよ。でもふみつけちゃうかもね。がびょうを全体にはっちゃうってのもいいね。痛そうだなー。あー、ゾクゾクしちゃ



う、ワクワク。

マゾヒスティックな編集者

This is a book. Is this a Login? Yes, it is. う～ん、期末テストで100点を４枚と95点を１枚(よーするに５科目、合計495点とると)ディスクシステムが買ってもらえる！　ディスクが欲しくてしようがなかったんだけど、ずーっとダメダメって言われてたけど今度こそっ!!

（東京都　板倉由美　12歳）

由美ちょわーん、ディスクシステム、買ってもらえたかな？　もしダメだったのなら、この夏休みの間にガンガン勉強して、休み明けの実力テスト、頑張ろうね。そうしたら、お母さんも、ニッコリＯＫしてくれるかも知れないぞ。

勉強でも何でも、言いたいこと聞きたいことがあったら、またお便りちょうだい!!待ってるよーん。

由美ちゃん、英語頑張れ！
と多摩川の土手で叫ぶ編集部でっち

夜１人で音を大きくし、ドラゴンクエストをしていて、いきなり敵がでてきたときしょんべんをもらしたのは僕だけでしょうか!?

（おくびょうな少年）

ガハハハ！　くだらないけど、おかしいぜ。ばかばかしいんだけど、状況はすごくよくわかるんだよな。でさ、こいつ、へんなやつ、とか思いながら、ふと、はがきの下を見ると、〝クイズ〟とか書いてあるんだよ。で、問題がさ、〝すごく重い塔はなんだ？〟っつうわけ。でさ、その横に〝バ(－)ベルの塔〟って書いてあんの！

もう、しょんべんチビッたり、くだらないクイズ、いっしょけんめい考えて送ってきたり、店長のノリとほとんど一緒だぜ。ほーんと、へんなやつ、へんなやつ、へんなやつ、へんなやつ、へんなやつ、へん!!

海に行きたい編集者

ぼくは、修学旅行で、ベニーランドに行ったとき、「スリラーかん」に入ったら、ぼくのすきな女の子からせなかをにぎりしめられちゃった。いいだろ～、へつへつへ。

（秋田県　Ａ・Ｋ　12歳）

キミはいったいどーゆー体の持ち主なんだよっ！　にぎりしめられる背中って、どんな背中してんの。コブがあるとか、棒みたいなホネが出てるとか。キミがいたから「スリラーかん」になったんじゃないの!?　それともキミの好きな女の子ってアサシオみたいに大きな手してるのかなー。ところでベニーランドって何？

人のあげあしを取りたがる編集者

なぜ、水野店長の〝もう一度逢いたい〟が終わってしまったのですか。創刊号から毎号楽しみにしてたのに。

（横浜市　矢部慎一郎　19歳）

ウエーン、ビエエーン！　うっうっうっ。アーーーン、ちくしょー！　バカヤロー！

名前が〝み〟で始まる編集者

こんにちは、星野です（といってもわかりませんね)。最近のソフト会社は、マンネリ化している!!　なかなかおもしろいソフトがでてこない!!　『バルトロン』なんか、なんだ!!　ふつうのキャラがあるというだけじゃないか!!　『ソンソン』なんか敵キャラがでてくると、動きがのろくなるなんて、そんなのやだいっ!!　ゲーセンではやったのが必ずファミコンでおもしろくなるわけじゃないんだっ！　アーガスだって、魔界村だって、新鮮さがないぜ。

（埼玉県　星野弘孝　13歳）

だいいち、かくれキャラなんてものは、いまみたいに表に出てくるような存在じゃないんだよな。もともとあれは、プログラマーが、そっと人知れず、開発担当者の目を盗んで、こっそり入れるよーなものだったのだ。そう、どちらかと言うと、暗いものだったわけ。

そんなものばかりに注目するようになると、ゲームはどんどんせこくなってしまう。本当に新しいアイデアの、迫力があって奥が深くて、それでいてシンプルなゲーム。弘孝くんの言う「理由なしのおもしろさ」って、そういうことじゃない？

もちろん、各ソフトメーカーも、それが理想だとはわかっているんだけども、なかなか難しいんだよ。でもね、プロなんだから、そこはひとつ、うーんとうーんと頑張って作ってほしいよね。

近頃、きみのようなしっかりした考えを持つユーザーが増えてきたみたい。そういう人が意見を述べることで、ファミコンの世界はどんどん質が高くなっていくんだ。もっとみんなの声を聞かせてくださいね。

本物を求める編集者



キミの指に奇跡を起こす!

GAME FREAK 指・鍛練

前口上

やあ、地味だけど長く続けたい指鍛練道場だ。しかし、キミタチ、ガバスチケット欲しくないの? ガバスは見かけは子供銀行券だけど9800ガバス集めりゃ、リッパなこっちゃ、ファミコンだってもらえてしまうのだ。なのに、ファミコン通信一のガバスの穴場、指鍛練になかなか投稿がこないのはど一したものか。今、ゲームのテクニックをはがきに書いて、このコーナーに送れば、採用確率は高いし、名前も載るし、ガバスは腐るほど（かどうかは知らんけど）もらえるし、絶対チャンスだぜ。でも、『ギャラクシアン』とか、クソ古いゲーム情報はゴメンだぜ。残念ながら(?)今週は、全部ビデオゲームネタだ。

ビデオゲーム

スラップファイト

タイトー社から出ているシューティングゲームの新製品、『スラップファイト』を知ってるね。知っているなら話やすい。ゲーム中、ところどころに、はえてくる双葉のハッパは、レーザーで撃つと、どんどん成長していって、点数も入るぜ。小学一年生夏休みあさガオ日記だぜ、これじゃ。種は、また来年植えて育てよう。

それから、このゲームは、スピードオプションを取ってないと、自機の移動スピードが、死ぬほどのろい。遅くて遅くて、あくびが出て、眠ってしまうことも、度々だ。そんなキミに、ヒサヤ大黒堂の不思議膏の広告みたいな、ウラ技の朗報があるぜ。ゲームスタート時に、レバーを右上に入れ、かつボタンを2つ共押していよう。なんと、タダで、何の苦労もせず、スピードオプションが付くんだぜ。これで、カメよりものろい自機とは、オサラバだ。バイビー。

しかし、何だかこのウラ技は、よくファミコンにありがちなウラ技のタイプだなあ。こういう、内容と無関係なウラ技の出し方は嫌いだけど、便利だし、ま、いいや。

ビデオゲーム

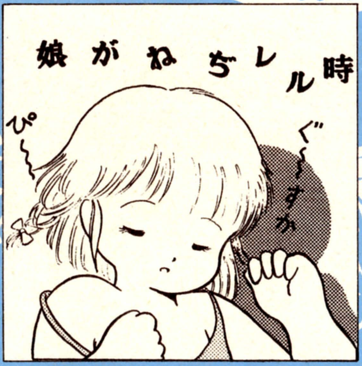
リターンオブイシター

この長い夏休み、この「イシター」をやり狂った人も多いハズだぞ。なんてったって長年(でもねーか)待った『ドルアーガの塔』の続編だもんね。ま、大晦日まであと4ヵ月ちょっとあるし、気長にやろうよ、気長に。

さて、まずはルームパスワードの法則だ。ルームパスワードは、入力したカイ(ギルは関係ナシ)の名前によって変ってくるから、人のパスワード見たって無駄だよ。んでね、かなり先の面までルームパスワードをしっかり取ってる人は、もうすでにヒザを「ポンッ」と叩いて気が付いてるハズだぞッ。まだならもう一度パスワードをよく見なさい。実はこのルームパスワード、全部で64種類しかない。例えば1面と65面、10面と75面のルームパスワードは同じだったんだッ! 要は、コツコツ64面までパスワードを取っておけば残りはいいの。ハイ、おつかれサン。

次。カイを育てるには呪文を使って敵を殺しまくればええのじゃが、こうして苦労して育てたカイがおいぼれる(退化する)事がある。アタックの最後の呪文、ビッグバーンを覚えたらさっそく使おう。ゲームオーバー後のパスワードを次のゲームで使用すると……ないッ! ビッグバーンがないンだッ!! 青空の馬鹿野郎ッ、と叫んだところで、ど一なるもんでもない。もう一度ビッグバーンを覚えるまでシコシコやろう。ちなみに、ヒートボディとデススペルもカイがおいぼれるよん。

最後に。マジシャン系は、カイがプロテクションラージorソードバリアを装着してる時のみ、殺せるのさッ。



ゲーム黒魔術

講師：渋沢龍彦

今週は、読者諸君の採用投稿はなかったが、私渋沢をはじめ、スタッフ全員はがきには目を通しているから、安心したまえ。採用はなかったが、投稿した者の労をねぎらって名前くらいは紹介しよう。また送ってくれたまえ。兵庫県本間啓祐、大阪府眼鏡小僧(本名を書きなさい)、大阪府山本大輔、茨城県土田邦男、北海道鎌田則彦、東京都松本徹、東京都関澤弘一、広島県小道一美、その他数人だ。ありがとう。

余談だけど、ゲーム同人誌ゲームフリークの会員の方、会誌発送遅れていますが、必ず送ります。ごめんね。

PRESENTS

道場

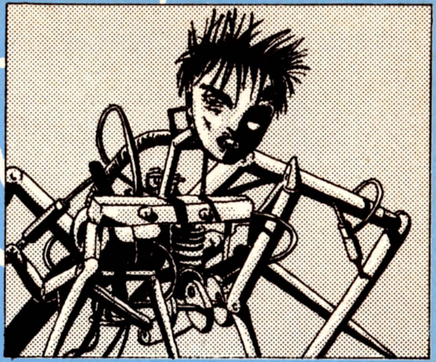
第6回

［講師］

田尻　智：渋沢龍彦：二木康夫

［絵師］

丸山傑規



アテナ

ゲームスタートッ。「ピロロロロッ」脱げッ、脱ぐんだ、脱いだァッ！　オイコラ、スタート時のデモ見て興奮するなよ、俺も人の事は言えないけどさァ。

とまぁ、サリーちゃんの友達風美少女アテナが魔法がかった国で成長していくアクションRPGゲームなんだ、これが。結構見た目が綺麗でさ、キャラクターも今までのSNK社のセンスからはちょっと考えられないくらいかわいく出来てて、ハハンだよなあ。ただ、いかんせん難しい。はっきり言って先に進めんのだ、これが。是非先が見たい、でも進めない。では、炎の剣を取ろう。まずスタート地点から右へサクサク進んでおくれや。しばらくすると上下2段で、上の段に命の花と切り株がある所に出るハズ。そこまで来たらおもむろに切り株の上に乗り、しゃがませてあげませう。すると右下に輝く台座出現ッ！　すばやくアテナを台座の上に乗せてやると、まばゆい光と共にアテナが一回り大きくなり、そしてその手には炎の剣が……。

サラマンダー

みんな、「サラマンダ」やってるかい。あのオドロキャラクターが、怒濤のように攻撃してくるゲームサ。難しいけど、親父が、社長や重役の息子なら、プレイ中に100円玉しこたま入れて自機のストック（予備）を、鬼のようにいっぱいにして、最後の面を見ることもできるぞ。タダの息子達は、そのボンボンのプレイを後から見ていればいい。

と、毒にも薬にもならない話は置いといて、最後の面に登場するビッグコアの楽な退治の仕方を伝授しよう。ビッグコアが出てくる直前になったら、自機ビッグバイパーを、画面中央の最上部へ進めよう。この時、必殺のオマケ飛行物体マルティプルは、自機の後方へ縦状に並べておくこと。これならビッグコアが、浮上してきても、やられることはない。しかも、弾を撃てば、後方に連なるマルティプルの出す弾が、ビッグコアにダメージを与えてくれる。ビッグコアは3回登場するが、全部これで、楽に戦えるぞ。

エンパイアシティ1931

このくそ暑いのに、コートなんぞ着やがってなァ、まったくもぉ。それにしてもスタートデモで使ってるライターはZippoなんだろうか。オイラ、Zippo集めてんだ。知ってる人いたら教えておくれ。関係ないか。

へぇへぇ。こんな駄文書いてる場合じゃないんだった。本題に入ろうか。まず一番下までスクロールさせて、地べたを左右に動いてみまくっておくれ。たぶん君は道に木箱が落ちてるのを発見するだろう、いや発見しなさい。発見しないと話が進まないンだから。で、見つけたら感動の涙につつまれつつ、その木箱を1発だけポコペンッと撃ってやろう。すると中から次の3つのうちいずれか1つが、びっくり箱よろしく出てくるハズだぞ。

まずは弾丸だ。ま、これはわかるな。弾丸の補給だ。うれしいが、感動はない。

次はドル袋。空からぴらりらひゅー、落ちて来るから、撃て。200pts～400ptsと点数がうなぎの滝上りだ。ゲームに円高は関係ないぞっ。

最後は「WiZ」にも出て来たヘルパー君だ。撃てば嬉し恥かし5000ptsだけど、撃たないでいると、サワッと減点されるおせっかいキャラだ。よかったね。



指鍛練の結果を知らせなさい！

夏は、暑いッ。だから涼みにゲームセンターへ行って指鍛練をしよう。要は夏は指を鍛えあげるのにちょーどいい季節なンだってこっちゃがな。

そうそう、最近どーゆーわけか葉書の質が良くなってきておるのだが、いかんせん古びたゲームが多いのだよ。もっと最近のゲームでやろーぢゃないかッ！　指鍛練に過去はない、結果が命なンだからさ。

と、まァそンなわけで、結果の報告をうちわ片手に待っておるぞ。ガンガン頼みまっせッ！

待ってるからね！

●あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
「指・鍛練道場」○○○○係
（○○には、ゲーム名を書くこと）

以下同文

ゲエセン上野の禁断の添削指南

Q テスト偏差値に生きるか、ゲーム偏差値に生きるか!?

ぼくは県内の某進学校の３年生です。実力テストで偏差値を上げなくてはいけないのですが、『マイティボンジャック』のゲーム偏差値ばかり上げようと努力しています。２ヵ月の努力で、ゲーム偏差値は78位（！）まで上げられるようになりましたが、テスト偏差値は48位まで下がりました。ぼくは、どちらに生きればよいのでしょう？　群馬県　深沢敦仁

A ゲーム偏差値78はすごいねー。それほんと？　ほんとにほんとにほんと？　ほんとだったら、君は今日から受験勉強にはげみなさい。でねー、ゲームは１日１時間くらいにしとくこと！　んでもって、東京の大学を受ける。わかった？　ぜったいだぞ！　じゃ、まあ、がんばってくれ。おわり。

あん？　なんでかって？　しょーがないなー。あんまりいいたかないけど、まだ書くこといっぱい余ってるから書くか。

えー、私は君に東京の大学（べつに東京大学といっているわけではないから安心して聞きたまえ）に入ってもらいたいのだ。無事入学したら、すぐさまファミ通に履歴書を送る。ファミ通スタッフになる。君のおとーさん、おかーさんは安心するし、君にはバイト代も入るし、私ゃうれしい。四方八方まるくおさまる。めでたしめでたし。

とまあ、こんな具合だね。

それに、高校３年生は勉強しなきゃいけない。今、勉強しとかないと、あとでぜったい後悔するから。現在私がこんなヤクザな商売してるのも、もとはといえば高校３年のときにゲームばっかりやってたからだよ。かなしーもんだよ。自慢じゃないけどねー（本当に自慢じゃない！）。

やっぱり、受験生だっつ一のに『ゼビウス』のマップ作ったり、パッケージソフト開発したり（『オホーツクに消ゆ』ってゆーの。よかったら買ってね。貸ソフト屋でコピーしたらおこるぜ！）したのが間違いだったよな、うん。敗因だぜ。

このまえ、テレビ見てたら、『ルックルックこんにちは』で高橋名人が「ゲームは１日１時間」っていってたけど（それにしても、朝っぱらからテレビに出ないでもらいたいもんだ、あの人には……）、私はあえていいたい「受験生はゲームやっちゃいかん」と!!もっとも、ファミ通スタッフの田中くんは、ゲームへらへらやりながら東大に入ったけど。結局、私はなにがいいたいんだろうなー。なんか、わかんなくなってきちゃったなー。

そうか、運だ！　受験なんて運だぜ。運がよけりゃ、駒沢だって東大だって国士館だって拓大だって入れるんだ。そっかー。ふーん。なるほどね。

Q 僕はバカでしょうか

あの一、僕は『グラディウス』とか、さいしんのカセット（アクション）をもっているのですが、全然面がすすみません。なのに『ベースボール』などスポーツのゲームや『ワイルドガンマン』などすんごくふるいゲームはとてもおもしろくて楽しんでいます。今は『ポパイ』にもえています。こーゆー僕はバカでしょうか？　長野県　河本憲之

A はがきには「僕は友人にバカバカとよばれています」って書いてあるけど、これ、ひどいと思うなー。よくがまんできるね。えらいねー。自殺なんかしちゃだめだからね（あぶねーなー）。

べつに、古いカセットだっていいじゃん。好きなゲームなんて、人によってちがくて当たりまえなんだから。それなのに近頃の子は新作はああだ、こうだって、すぐ新しいものに飛びついちゃう。マスコミにおどらされてるとしか思えんわ。ほんまにって俺は大阪の人間じゃないってば!!

私だって、やりますよ。『ドンキーコング』とか、『ギャラクシアン』（これはまだ新しいかな）とかね。それに、ここだけの話だけど、あの田尻プロだって澁澤龍彦先生やTAKO:Xくんなんかと『ドンキーコングJrの算数遊び』をやるのが一番楽しいっていってるんだよ。

『ポパイ』だって最高じゃん。面は３面までしかないけど（たしかそうだったと思うんだけど……）、ハートが意味もなく飛びかったり、いろいろねえ。それに、パラランパパーンってブルートぶっとばすとこなんか、こう、うれしくなっちゃうぜ。まあ、欲をいえば、スィーピーとか、ハンバーガーが好きなやつ（名前忘れちゃった）を出してほしかったんだけどねえ。



おい、おまえ、おまえだ!!　こないだ営団赤塚駅にいた駒沢大学の変な学生っ!!　なんでもいいけど、見知らぬ人間に突然話しかけて拝むなよなー!!　私はなあ、周りの人に横目で見られて恥ずかしかったんだぞ!!　あと、近くにいた、けさみたいの着てつっ立ってたおまえ!!　ニヤニヤしてんじゃねえ。

裏指南

Q：これ、よくあるんだよなー。はがきが少ないから載るチャンスだ！　なんて書くと、ドッとみんながはがき出すでしょ。それで結局載らないんだよ。ぜーったい『以下同文』のはがきは増えているはずだと思うけどな……。　徳島県　松田芳典

A：するどいっ!!　さすがだねー見抜いてるねー。まいったまいった。でもね、量が多くても、質的にレベルが低かったら、私にとってはお便りが多いことにはならないの。わかるでしょ？　それに禁断の秘技とくらべたら、競争率は天と地の差なんだよ。わかった？



ゴクラクトンボ斉藤の
極楽人生

そんなこんなで、いきなり物持ちになってしまった私は、人に会うごとに気前よくプレゼントしまくり豪気な若旦那とよばれるようになった。そんなころ私の大胆不敵な生き方に共感する△○族の友人から仕事を依頼するはなしがきた。

はなしとはこうだ。ある運送会社に勤める斉藤某(私とはなんの血縁関係もないが)がバーの女性と駆け落ちしてしまい、トラックを運転する人がいなくなってしまったというのだ。私はたずねた、「それで俺にどうしろっていうの？」「運転してほしいんだ」「なにを？」「だからトラックだよ」「俺、運転免許なんか持ってないぞ」「だいじょーぶ、見つからなけりゃつかまんないって」私はこの言葉をきいて思わず「それもそうだな」と答えてしまったのである。次の日から私は2トントラックに乗って山道を駆け巡る、カントリードライバーになってしまった。いっけんのどかに見える仕事だが、ガケから落ちそうになったり田んぼに突っ込みそうになるなど、毎日ラリーに出場しているようなハードな日常になってしまったのであった。

そんなわけでこのバイトをしていた4ヵ月の間に、運転技術はメキメキ上達してしまい、教習なしの実地のみで、運転免許を取得してしまったのである。

なんか話がそれちゃったけど、とにかく、君はバカじゃないぞ。変人かもしれないけどバカではない。だいたい、バカって意味知ってる？　岩波書店の広辞苑によると「おろかなこと。またその人。愚、愚人。あほう」ってことだそうだ。古いソフトで遊ぶののどこがおろかなんだ？　いいじゃないか。物を大切にしてて、私はとてもよいと思うよ。バカなのは、君をバカといった友人のほうだ。ほんとに、こんちくしょう。反省しなさいっ!!

あー、すっきりした。いいことを思ったあとは、心がすかっとするねえ。

そうだ、ついでだから、もうひとつ頭に来てることがあるんで、怒っちゃおう。

日曜のまっ昼間にカラオケを大音量で鳴らして、エコーぎんぎんにかけて歌ってる近所のおっさん！うるさいんだよ!!　昼間寝てる人の身にもなってみろってんだ。うるさくて眠れないんだからなーっ。カラオケなんか、ヘッドホン買ってきて自分ひとりで楽しめばいいじゃないか！　もし、読んでたら……ごめんなさい。どうぞ歌ってください(なさけない)。

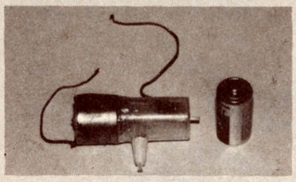
ロバート・F・鈴木™博士の帰ってきたロバート・F・鈴木™

ロバート・F・鈴木™博士が国際コントローラー会議出席のためグァテマラに旅立って、はや数週間。その間、KYON²のオールナイトニッポンに出演していたりと、いろいろ不可解な現象もあったりしたが、細かいことは気にしない、気にしない。

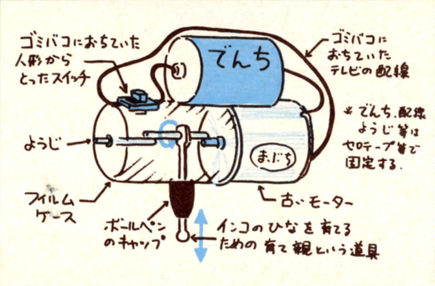


今日も陽気なロバート・F・鈴木™博士→

1 コンパクト型連射操置　山口大介作



⬇構造図



ハイパーオリンピックで新記録をだそうと思って作ったそうだけど、なかなかよく考えられた構造をしているねー。これはすごい！　材料も、ほとんど廃品ですませてあるし、そだておやを使っているとこも通だぜ。こんなこと思いつきもしなかった。でも、ちょっとうるさいから改良の余地はあるな。



コンパクト連射操置をテストプレイするロバート・F・鈴木博士。

2 コスモスジョイスティック　100えん

全部品図





コスモスジョイスティックを試用するロバート・F・鈴木博士。

おもしろい物をみつけたぜ。〝コスモス〟という会社が出してる〝ジョイスティック〟という物だ。ほとんど〝バ○ダイ〟の〝スー○ーコ○トローラー〟をまねしてるみたいだけど、1つ100円で、ガチャガチャで売っている。これは、コントローラーに両面テープでくっつけなければいけないことと、スティック型しかないという大きなバグがある。しかし、100円という安さのうえ、親指が痛くならないように、スティックの先端がひらたくなっていて、デザインもまあまあいい。ぼくの場合「スターソルジャー」がとてもやりやすくなりました。パオー！

と、これを送ってきたのは、徳島県の新町小学校6年生、浜口智明12歳だ。そうか、今のガチャガチャはこんないいものが入ってるのか。私がご幼少のころは、消えない消しゴムとか、何に使うのかわからないプラスチックのかたまりなんかが入ってたんだよねー。また、へんなもんみっけたら送ってきてくれ。ゴミは送らんでいいぞ。

裏指南

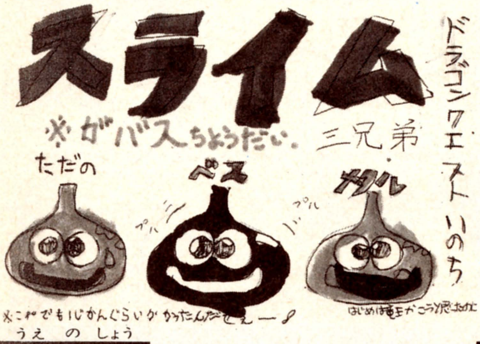
Q：レコード2枚プレゼント……コカコーラかな？　あのとき〝あのねのね〟のレコードをもらった。それも2枚組。アグネス・チャンにすればよかった。上野さんは、なにもらったの？　ドレミファコップは今どこに……。　兵庫県　寺岡実

A：ドレミファコップはうちにあるぜ！　三ツ矢サイダーでしょ？　でも、一緒についてたソノシートがどっかいっちゃったんだよー。昔、ピンポンパンのお姉さんやってた、渡辺なんとかって人がナレーションしてるやつ。今の子にゃ、ちょっとむずかしかったかなー。

業務拡大 イラスト指南

なーんか、イラストがいっぱい来ちゃったんだよなー、いいけど。４色ページだったらよかったんだけどね。そうなこんなで、今回の最優秀賞は、何の脈絡もない大島淳夫の〝スライム〟に決定した。ひさびさに笑えたぜ！

最優秀賞 愛知県 大島淳夫



荒井先生のおことば

これ、カッコイイんじゃない？ 私はスライムって好きなんだよねー。うん、いいよ。

ロバート賞 村上秀行 宮城県



投げてるものが石に見えるが、素朴な画風がなんともいえない。

次点



P.N.：リンク好きだっぜ！ 茨城県

コミケで、ラムのコスプレとかしなけりゃ、べつにいいと思う。

田中弘樹 新潟県



背景のぐねぐね模様はシブいけど、脚のぐねぐねは気持ち悪い。直すように。

小林貴 愛知県



カモメールで送るなよー。姫をたすけてそのまま宿屋……って下書きが見えるぞ。

上野賞 小野公大 愛知県



うーん、カラーで載せたかったなー。背景が手抜きっぽいけど、女の子が可愛いから、まる。

ピエール賞 中島敦 神奈川県



今度はオリジナルを描いてきてほしい。わざわざインレタ使ってあるところがニクいね。

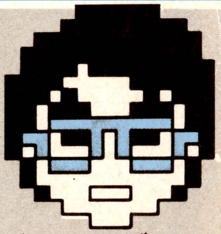
おねがい

２色ページで、とてもはかないイラスト指南だが、こりずに送ってくるよーに。１色で描いてもいいけど、もしかしたら４色に復活するかもしれないから(あまり望みはないけど)、カラーで描くのも悪くはないぞ。あと、「わざとヘタに描きました」ってやつ。そーゆー根性のひねくれたよーなこと書いてると、闇に葬り去られるから、気をつけなさい。

軒下貸します

こちらゲームスタジオ 連載第５回

遠藤雅伸のプロダクションノート



さてさて、前回はΖ－ガンダム・プロジェクトのスタートまでいった訳だが、３Ｄ物を作るにはいろんな問題があった。まず第一にキャラクターのデータだ。今はキャラクターに256キロビットのＩＣを使うことは珍しくないが、プロジェクト開始の頃は256キロビットの物などかけらも無く、128キロですらすごかったし、大きなＩＣを使うと値段も高かった。しかし、ファミコンとはいえ仮にもガンダム、背景には地球や月も出さなければならないし、モビル・スーツだってハイザックだけじゃ納得できない。どうしようか迷っていたら、島岡さんからありがたいお言葉が。

「キャラクター、最小単位で作ってくれれば、後はプログラムで何とかするよ」

よし、それなら64キロで行こう。という訳で容量は256＋64に決まり。第一関門は突破した。

次に問題になったのは画面構成だ。なんといっても３Ｄだったら実視界、そのためには動かないコンソールと、８方向にスクロールする背景が必要だ。このパターンは、これまでのファミコンソフトには例がない。実現のためには新しい技術を導入するしかない訳だ。結局実験に実験を重ねた結果、部分スクロール（ドルアーガやグラディウスに使われている画面の一部だけがスクロールする方法）を改良した大森田方式を時間的に切り詰めれば可能ということが分かり、この問題もクリアー(しかし、残念ながら背景は処理時間短縮のため色が２色しか使えなくなってしまった)。

プログラムで一番困ったのが割り算。３Ｄの計算には不可欠なんだけど、異常に速くないと怒濤のようにモビル・スーツが出せない。何故か優秀なプログラマーはこういう事に燃える。島岡氏の努力によってなんと同時に９機のモビル・スーツを出すことが出来るようになった。

さて、プログラムの目途が立ってきたら次はキャラクターの番だ。すでにみんなが知っているキャラクターをきちんと作るのは難しいが、うれしいことにBANDAIから次々とプラモデルが発売され、それを見ながらサクサク作ることが出来た。と思ったら大マチガイ、放映中だからドンドン新しいモビル・スーツが登場するし、プラモデルはすぐに製品化されないしで、結局サンライズから設定書を回してもらってキャラクターを作り、テレビ放送を見て色を付けることになった。

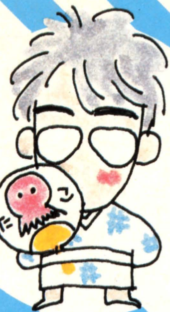
登場したモビル・スーツは出来るだけ出したかったから、まずモビル・スーツを作って背景にかかろうと思っていたので、さあ大変。しょうがないから本放送が終わるまではキャラクターはおあずけ、早くもプロジェクトは僕のためにノロマなカメになってしまった。次回はこんな事には負けないゾと頑張ろうという話になりそうだ。

以下同文へのお便りのあて先➡ 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部内 ４Ｃにしたい以下同文係

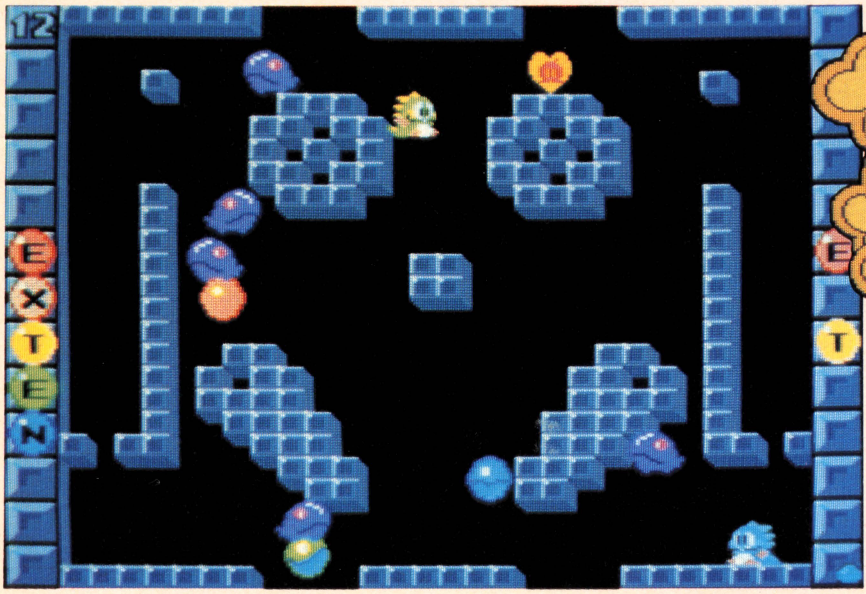
夏だからこそ、熱きハートの

GAME FREAK 主宰

ビデオゲーム通信 ⑥



別にいい加減に見出し書いてるんじゃ、ないんだぜッ。本当にオイラの心は、ヘソで茶を沸かすぐらいのカロリーを持ってんのだ。なぜかってえと、でへへッ、毎号おなじみアンケートで、ビデ通の順位がぐぐっと上昇してきたからなンだッ！　この調子で行けば、増ページ・巻頭カラーも夢ではないッ。全国のビデ通ファンよ、今がチャンスなのだ、立ち上がれッ!!



バブルボブル BUBBLE BOBBLE

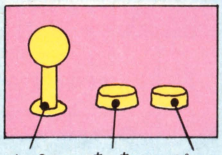
©タイトー

あわはなンでも知っている!!

ここんとこコミカルゲームが少ないぜッ、と思ってたら、出た。このタイミングが、腹わたを一枚一枚くすぐるようで気持がいいんだな、これがまた。

んでまぁ、タイトーからお出ましになったこの『バブルボブル』、なかなかキャラクターの表情が豊かでさ、いいんだよね。マニアなら涙ぼろろの『チャックンポップ』のキャラは出るし、うーん、まいった。ついでにいうと、何を血迷ったか100面もあるそーで。誰か頑張ってちょ。

HOW TO PLAY



2方向レバーだっせ。オイラを動かして！

あわはきボタンでい。あわをはかせてちょ。

ジャンプボタンだよ。ピョョョンッ！

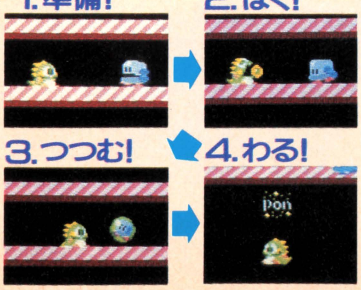


BUBBLUN



BOBBLUN

このゲーム、なにはなくともあわなのだ。敵をあわにいれまくって、敵入りのあわを、背びれか頭でつつけばポンッ！ すべての敵を倒せば面クリアーだ。アイテムもしこたまあるし、ふたり同時プレイで友情(！)を確かめるのもいいんでねえの。



・親切レッスン・『あわのはき方』

そりゃね、ボタン押すとあわは出るよ、サクッとね。だけどちょっとぐらい気をつかってあげようぜ。まず心の準備。次にはく！　ここで気合をいれよう。3・4は、どーでもいいや。バッチーン！

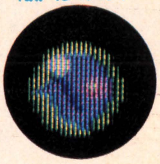
あわの自己主張

ただのあわ



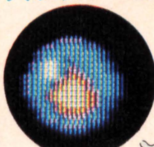
←なーんも入ってないただのあわ。あわあわあわってね。

敵入りのあわ



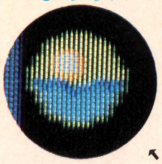
↑敵がこ～んなにちんまくなっちゃってねぇ、もう。割れ。

火のあわ



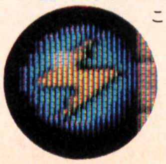
←火が入ってんの。割って火が落ちて119番だッ！

水のあわ



↖こいつを割ると水がどばばしゃ！ おーぼーれーるー、ことはない。

雷のあわ



←なぜかシャボンの中に雷が入っておる。割ると落雷だよぉ。

さびしんぼうだよ



ふたりプレイの時、コンティニューを希望すると、さびしんぼう君のいっちょあがりってもんだ。

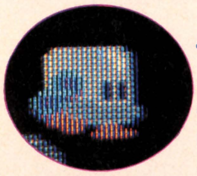
あわにまみれてポヨ



↑あわにつつまれてるのは誰なんでせうか。ま、「HELP！」と叫んでるから、とりあえず彼女を助けろ、といってみただけです、ハイ。

あァ、邪魔者

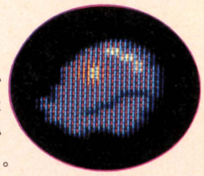
見ればわかるこの邪魔者達、そう『ちゃっくんぽっぷ』のキャラなーのだ。このゲームでは完全な害人、いや害物なーのだ。とにもかくにも邪魔くさいなーのだ。



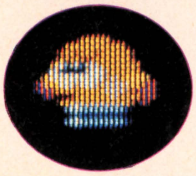
ぜんちゃん
←これも本当は、『ちゃっくん』で出るはずだったキャラだって。



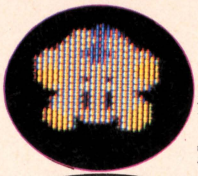
まいた
←おなじみまいたくん。今回は石を押してないンだよーん、と。



もんすた
←あい変わらず頭がてかってる。床屋の商売あがったりってんだ。



ばねぼう
←電球のネジがバネになる。すると、かようにしつこくなる。



ぷるぷる
←頭に羽根さす妙な奴。ぷるぷるる、おまえは病気なのかえ？



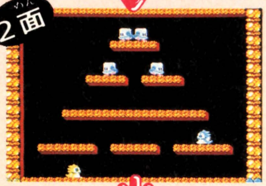
すかるもんすた
←絶対に倒せない。♬それゆけそれゆけガイコッツ〜(古いか)。

落〜ち〜るゥ〜

1面



2面



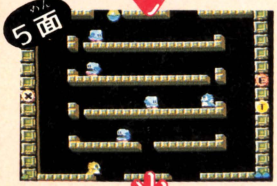
3面



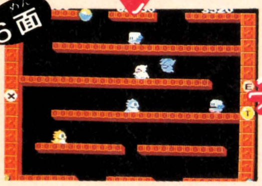
4面



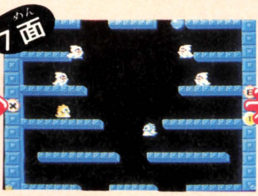
5面



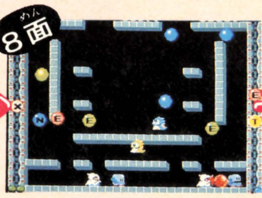
6面



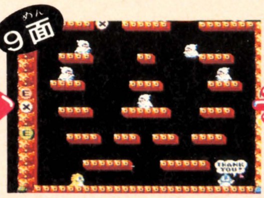
7面



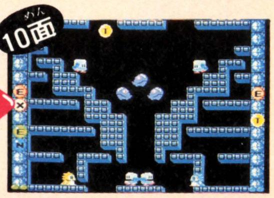
8面



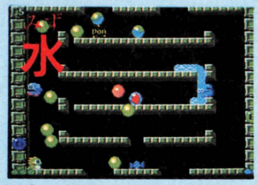
9面



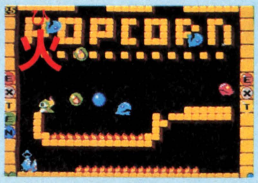
10面



あわを活用せよ！



↑水入りあわを割るッ、流れ流れて「俺の人生どこいくの」ってね。

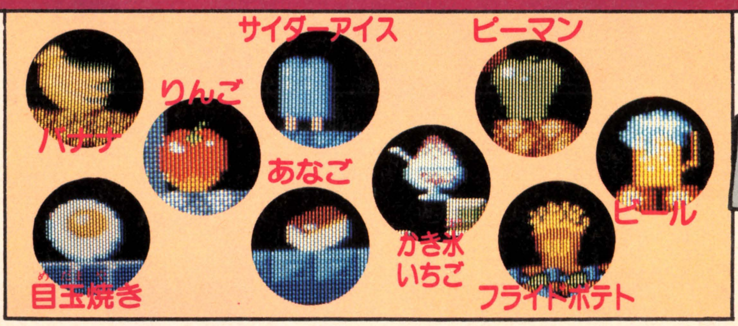


↑材料は邪魔者少々、火入りのあわでございます。強火でこんがり。

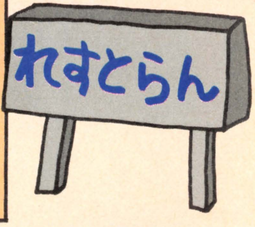


↑漏電に注意せよ。ブレーカーなンざついてねぇよ。

おなかがすいたよ〜

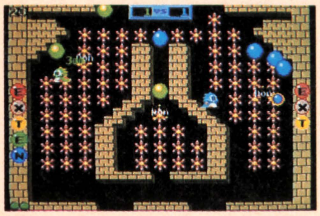


←まぁ、出るわ出るわ食い物の雨アラレだよ、こりゃ。よっぽど腹が減りやすいんだろーなー。



ヨーンだっ!

BONUS SCENE（ボーナスシーン）



←ウォーター(右を見よ)を取ると、画面のすき間すべてに花が咲き狂うのじゃ。その花を、光合成させる間も無く取り狂うのだぞ！ 取った数に応じてボーナスをもらい狂おう。(狂う男より)

EXTEND（エクステンド）



←上のEXTENDの文字入りあわを取れ。すべてそろえるとストックが一匹だけ増えまくるぞ。(まくる男より)

あっITEM!（あいてむ）

オレンジキャンディ



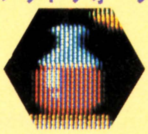
←キャンディは基礎能力なり。オレンジは連射速度アップなり。

レッドパラソル



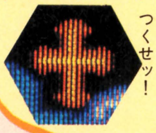
←パラソルはワープなんだッ。レッドは5面かッ飛びなんだッ。

レッドウォーター



←ウォーターはボーナスステージへの道しるべなんじゃッ。

クロスオブファイヤー



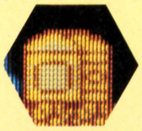
←口から16発火が出る。口内炎で青春を燃やしつくせッ！

クロック



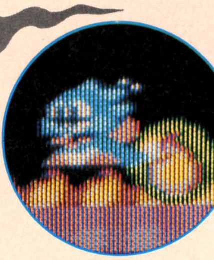
←3時のおやつは、あなご寿司……じゃない、時間が止まるぞ。

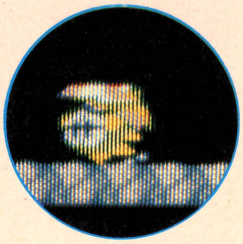
イエローボックス



←クリア時、残りのあわがすべてダイヤになって、私は成金だぁ。

情けない（なさけない）

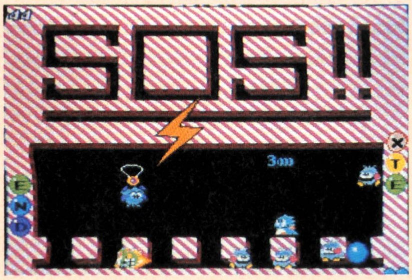




←なぜ俺はこンな格好してンだ？ もしや写真が上下逆では？ そんなことは、無い。

←自分で火の種まいといて、火炎に飛び込み、あっちっち。足が水ぶくれだぁい。

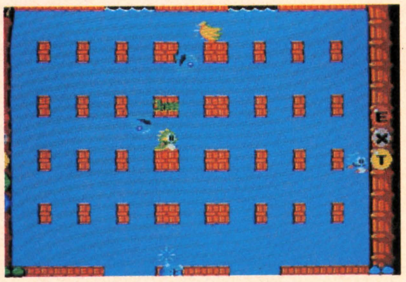
大味画面集（おおあじがめんしゅう）



↑でっけーかみなり。コンなのに当たったら痛いじゃすまないンだ、おいら。よろしく頼むぜ、ベイビィ。

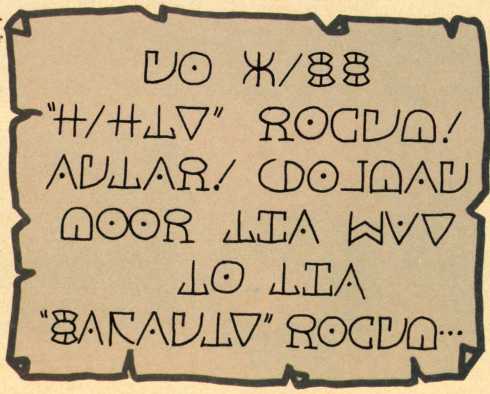


↑これじゃなんだか分からんという人のために。よーは爆弾を取ってだね。敵をいっきに全滅させるのじゃ。



←水没都市には、まいった。こ〜んなに水の無駄使いしちゃってさ、今年の夏だって水が足りなかったのに、まったく、もう。俺にも泳がせろ！

謎を解け!!



大予言

こいつぁ、ビッグな謎っ子大作戦だぜっ！

左の妙な文章を解読して欲しい。開発氏によると、この文章を解読すれば真の最終面(100面。ニセもある！)への行き方がわかるそうだ。各々の文字をアルファベットに対応させれば解けるハズ。頑張レ！

わかった人はビデ通まで送って。正解者の中から抽選で5名に1000ガバスあげるよッ。

星に願いを……

——二木康夫 著——

まったく夏も終わりだというのに、俺の肌は白い。正確にいえば腕だけは黒い（バイクに乗ってるからね)。町を歩けば日焼けに当たるこのご時勢なのに……、まったくもお！ ま、今からじゃしょうがないからねぇ、来年に希望をはせつつ今週も一句、歌を読もうかいの。

あわよくば　火入りバブルで　真黒け

おそまつさまでした……。



セガマークIII通信



いらっしゃいませ。私が社会人セガマークIIIユーザーの水野店長だ。ここんとこいつも『ファンタジーゾーン』ばっかやってんだけど、アキないゲームだよね。ところで今回は、徹底解剖の後編。これ読んで、しっかりテクニックを身につければ、夏休みの宿題だってバッチリだ。どーしてそうなるのかはわからないけど、なんとなく感じるんだよね。

ファンタジーゾーンの後編だもんね

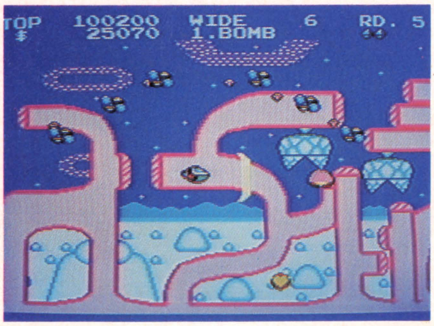


●カートリッジ　5,000円

ファンタジーゾーン ラウンド別徹底解剖 しょの2

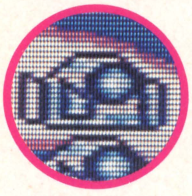
資本主義的パワーアップゲーム『ファンタジーゾーン』の徹底解剖、今回は後編をお送りしよう。タメになるお話が続くから、ちゃんと心の準備をしてから読むよーに、最終ラウンドの感動的なシーンを、ぜひキミにも味わってほしいんだってばよ。

ROUND5　氷の惑星 ポーラリア

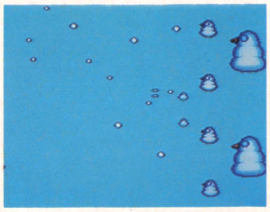


こんちは一、ラウンド5でーす。てことで、このあたりまで来ることができればキミも中級者の仲間入りだ。ただし、この面をクリアーするのはけっこう難しい。敵基地もやたらとかたくなってくるので、いっぱいタマを当てないとダメだ。したがってここは7ウェイショットが便利。パカパカ撃ちまくっていくのだっ！

★要注意空中物 5
エムエフ

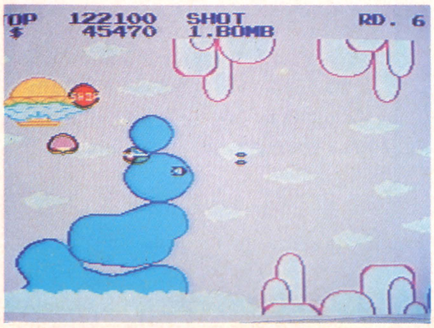


↑団体でやってくるヘンなヤツ。注意が必要だ。



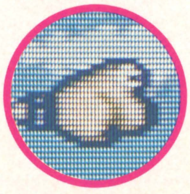
↑ご存知、ポッポーズの総攻撃だ。前列のちっちゃいやつから順番に倒していこう。落ちついて撃ちまくればクリアーはカンタンだね。

ROUND6　雲の惑星 モクスター

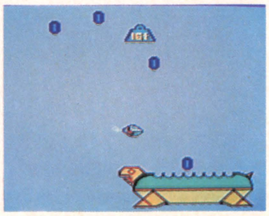


ピンクのお空と、まっ白な雲……。きれいだねぇ、モクスターは。それに敵のみなさんもいい人ばかりだし、ぜーんぶやっつけてあげましょうね。このラウンドで気をつけなきゃなんないのは、最後の巨大生物。通称カメと呼ばれるこいつには、ヘビーボムがいっちゃん有効だ。パーツショップで2、3個買っとくといい。

★要注意空中物 6
ボテリン



↑変則的なスピードで移動するからよく見てね。



↑dZデノ・ローマという名前のカメ。頭をねらってヘビーボムをおみまいしてあげよう。通常兵器だと、ちょっとつらいかもしれない。

※感動、感動、カンドーしちゃう!!

ROUND7 水の惑星 ポカリアス

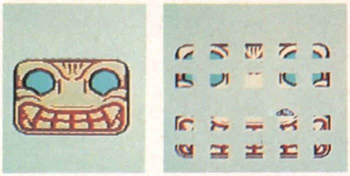


美しいファンタジーゾーンのなかでも、とにかく一番キレイなのがこのポカリアスだ。川なんか流れちゃってるし、景色もいいんだよね。私はしょーらい、こんなとこに住みたいな……なんて思ってるとやられちゃうから、ホドホドにした方がいいね。

★要注意空中物 7
リクル



↑リクルっつーくらいだから、ヤなやつだ。



↑四角い顔のIDA-2。いつも分解と合体をくり返している。分解してるときは、おとなしくしてて、合体したらタマをバカスカ当ててやれば、いつかはバクハツしちゃうぞっ。

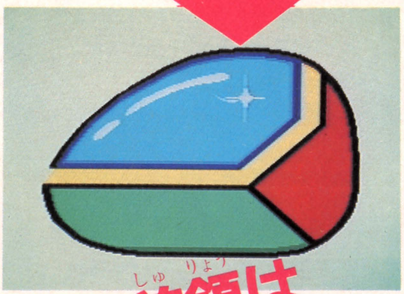
最終ラウンド 悪霊の凝縮した星 サルファ



いよいよ最終ラウンドだ。ここは試練のラウンド。今まで登場した巨大生物がすべて出てくる。それを全部やっつけると、左の写真のよーに、敵の首領との戦いとあいなる。のびてくる舌の先を撃ちまくるんだけど、これがやたらと速いから注意だね。

そして‥‥

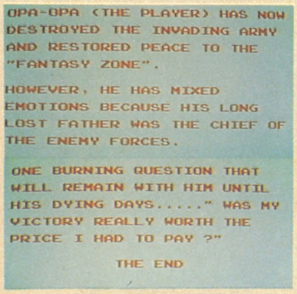
ファンタジーゾーンに隠された事実とは……



↑ド、ドヒエーン！ なんと、おとーさんじゃんか。そーです。敵の首領は実の父親だったんですね。泣かないでおとーさん。

敵の首領は父親だったのだ！

〜〜最終メッセージ完全対訳〜〜

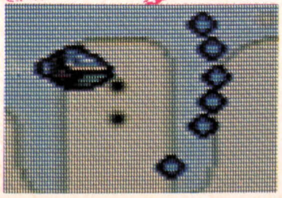


オパオパ(プレイヤー)は、ついに侵略軍を倒し"ファンタジーゾーン"に平和を取りもどしたのだった。

しかしながら、彼は複雑な心境だった。というのも、長い間行方不明だった彼の父親が、なんと敵軍の首領だったからだ。

彼の心のなかには、生涯、ひとつの燃えるような疑問が残るだろう……。"この勝利は、自分にとって本当に価値のあるものだったのだろうか?"　訳／水野店長

こりゃ便利 隠れワザがあったっ！



ここでちょいと、とっても便利な隠れワザの報告をしよう。このワザは、時間制限のある武器が、まったくの無制限に使えちゃうという、強力な裏ワザなのだ。さて、その方法はというと、パワーアップパーツのビッグウイングス、ジェットエンジン、ターボエンジン、そしてロケットエンジンの4つを、すべて買いそろえればいい。やられるまで有効だよ。

次はこれだっ！

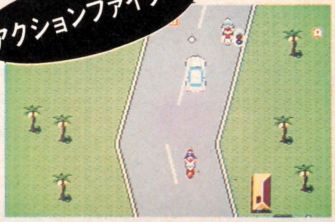
次号では、どっちをやろーかな。リクエストもお待ちしているぞっ。

ザ・サーキット



↑やっぱり1メガだから迫力がちがいます。キレイな画面で再登場のゲームだ。

アクションファイター



↑オートバイ、車、ジェット機と、次々と変化するスーパーマシンのゲームだ。

パソコンゲーム通信

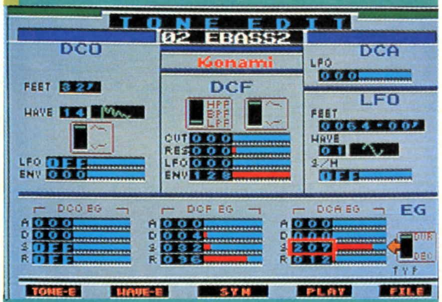
第6号

今月取り上げるソフトは、タイトルに反してゲームじゃない。じゃないが、楽しさは同等、もしくはそれ以上。MSXがシンセサイザーになってしまうという、コナミの『新世SIZER』の紹介だ。イエーッ、レッツ・ミュージック！

新世SIZER

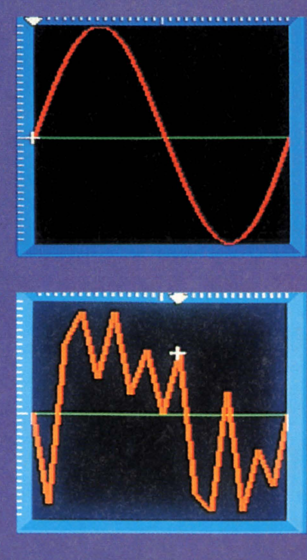


SOUND EDIT



↑音色を作る"サウンド・エディット"画面。まるで本物のシンセサイザーのように、たくさんのパラメータの値を決める。いろんな音をつくってみよう。MSX（RAM32KB以上）用、6,800円（カートリッジ）。

WAVE EDIT



↑音色作りの基本となる波形を作る、"ウエーブ・エディット"画面。カーソルキーで好き勝手に波形を描くと、その波形の音が出る。まるで高級シンセ並。

ファミコンもMSXも、出したゲームがバシバシとヒットしているコナミから、意外や意外のミュージックソフトが発売された。その名は、『新世SIZER』。"シンセサイザー"を引っかけたんだとすぐわかるネーミング（これを考えたのは、30代後半の人だと思う。だって、この駄洒落のセンス、ちょっと古いもん）もユニークだが、中身はもっともっとユニークだ。

このソフト、シンセの専門用語でいうと、モノフォニック・シンセサイザー。つまり、和音は出ない。1音だけだ。かわりといっちゃなんだけど、MSXのキーボードを弾くと、♪ドレミファソ〜とメロディーが鳴る。ちょっと専門的にいうと、リアルタイム演奏型ミュージックソフトというわけ。

はじめは、Vキーが「ド」、Bキーが「レ」でNキーが「ミ」という具合に配置されているけど、もし弾きにくいようなら、弾きやすいように配置を並べかえることもできる。

もし、『新世SIZER』がこれだけのソフトだっ



↑音色が完成したら、プレイモードで演奏だ。MSXのキーボードをシンセの鍵盤がわりに弾きまくろう。



↑プリセット音色は15種類。これをチョコチョコッといじるのが、音色作り上達のいちばんの近道だ。

たら、ハッキリいって「ふうん」で終わってた。だけど、さすがコナミさん。もっとスゴイことをやってくれた。またまた専門用語で恐縮だけど、「デジタル・ウエーブ・メモリ」という最新式の方法で音を鳴らしているのだ。よくわからないって？　よし、わかりやすく説明します。

MSXには、音楽演奏用にPSGっていうICが使われている。これは、3声同時に鳴らせる簡単なシンセサイザーで、ミュージックソフトというと、ふつうはこのPSGをコントロールするものがほとんど。ところが、『新世SIZER』はちがう。PSGは使ってない。発振器のかわりに、波形のデータをメモリ中にデジタルで記憶しているのだ。

でも、デジタルじゃ音は聴こえない。そこで、D/A変換器という装置でデータをアナログにかえて、人間の耳に聴こえる音を作り出している。とても難しくてよくわからないけど、いかにもデジタルだぞ！　って感じがする。で、元の波形をいろいろ加工して、音色をつくるのだ。

持ってる波形データは、サイン波、ノイズなど15種類。ウエーブ・エディットで、好きな波形を作ることもできる。カーソルキーで、適当に描いた波形が、そのまんま音になるのだからスゴイ。こんな機能は、ごく一部の高級シンセしかもってない。やってくれるね、コナミさん。

基本波形をいろいろ細工して音色をつくるわけだけど、その方式は一般的なアナログ・シンセと同じだ。簡単にいうと、DCFというフィルターで余分な倍音を取り、DCAという一種のアンプで音量をかえるのだ。ビブラートやトレモロをつけることもできる。

なにやらとても複雑そうだけど、実際にいじってみると、けっこう簡単に音がかわっておもしろい。ただし、目的の音をつくるのは大変だ。でも、それも慣れ。いじってるうちに、だんだんコツがわかってくるものだ。それに、ピアノやベース、トランペットなど、15種類の音色データをもっているから、初めはそれをチョコチョコッといじるだけでも、けっこう楽しめる。

ムムムと驚きのソフトだが、これだけでビックリしてちゃダメよ。『新世SIZER』は、はやりのサンプリング・シンセでもあるのだ。サンプリング・シンセというのは、実際の音をデジタル的に録音して、それを音源として使う、まさにデジタル時代の電子楽器。それが、MSXでできてしまうのだ。やってくれるね、コナミさん、ともういちどいっちゃおう。

残念ながら、自分で新しい音を録音することはできないけれど、付属のカセットテープに、8種類の音のデータが入っている。ピアノ、トランペットにオーケストラ、そのほかガラスの割れる音や犬の鳴き声などなど。犬の鳴き声で弾く『猫ふんじゃった』は、なかなか愉快だ。

MSXは、ゲームのためだけにあるのじゃない。とても音楽的な才能も、もっていた。よし、せっせと弾く練習をして、KYON²や知美ちゃんのレコードに合わせて演奏しよう！

LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	レリクス	ボーステック
2	アーコン	BPS
3	ハイドライドII	T&Eソフト
4	魔法使いウィズ	ソニー
5	シティー・ファイト	ポニー
6	A列車で行こう	アートディンク
7	ザナドゥ	日本ファルコム
8	三国志	光栄
9	冒険浪漫	システムソフト
10	ロストパワー	ウインキーソフト
11	魔城伝説	コナミ
12	聖女伝説	コスモス・コンピューター
13	オペレーション・グレネード	ポニー
14	ウイングマン2	エニックス
15	ファイナル・ゾーン	日本テレネット
16	信長の野望	光栄
17	発・汗・惑・星	ホット・ビィ
18	大戦略パワーアップセット	システムソフト
19	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
20	ゾーン	システムサコム

J&P渋谷店

東京・渋谷は道玄坂の途中にあるJ&P渋谷店。最近、公園通りに人を奪われがちで、ちょっと元気のない道玄坂だけど、それでもこの店はいつでもお客さんで大にぎわい。相変わらずRPGは人気があるが、シミュレーションゲームもなかなか頑張っている。20位中、7本がシミュレーションだ。いよいよブーム到来、かな？

ルーク青年のパソコンレッスン



みなさん、お元気してました？　3号ぶりに登場のルークです。いやあ、ページが少なくなっちゃって、ボクの出番も……グチはこのへんにして、さっそく本題に。

たしか6502の話の続きをしなくちゃいけないんだっけね。このCPUはけっこう古くからあるせいか、とてもシンプル。命令語の種類も少ない。で、6502を使っているパソコンの代表というと、なんてったってアップルII。6502同様、とてもシンプルなマシンで、今でもアメリカじゃ大人気。ところが日本では、6502はイマイチ人気なくて、ファミコンぐらいにしか使われてない。ファミコンみれば、この良さがわかるのに、なんでだろう。単純な僕には、よくわかりません。

Calendar 1986

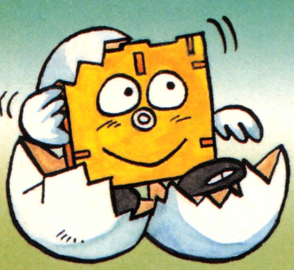
8/22–9/13

8	日	月	火	水	木	金	土
	·	·	·	·	·	1	2
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	·	·	·	·	·	·

9	日	月	火	水	木	金	土
	·	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	·	·	·	·

日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	·	·	22 ファミコン通信 6号(9月5日号)発売 じゃじゃ丸の大冒険発売 (ジャレコ)4,900円 スカイキッド発売 (ナムコ)3,900円	23
24	25	26 機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE発売 (バンダイ)5,300円	27	28	29	30
31	1	2	3 ASO発売 (エス・エヌ・ケイ)4,900円	4	5 ファミコン通信 7号(9月19日号)発売 スーパーピットフォール 発売(ポニー)5,500円	6
7	8	9	10	11	12 高橋名人の冒険島発売 (ハドソン)4,900円(予価)	13

やってきました、早いぞゲーム速報！



新着ゲーム通信

今月も『タイガーヘリ』、『銀河伝承』『ブリーダー』など、新しいゲームがいっぱい！

NEW! SOFT

アクション

タイガーヘリ

ポニー
発売日未定
価格未定

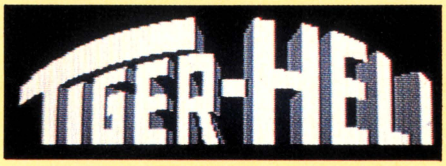
パタパタ飛ぶよヘリコプター、早くも移植

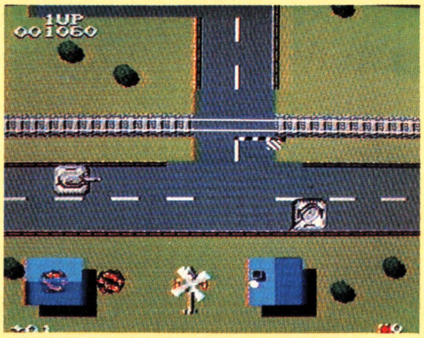
ほんの数ヵ月前にゲームセンターで大人気だった『タイガーヘリ』が、もうファミコンに移植されてしまった。

ヘリコプターで、敵戦地をつき進む、縦スクロールの戦争シューティングゲームだ。とちゅうにあるヘリポートに、無事、着陸することができれば、1ステージ終了。次は同じ地形ながら、かなりパワーアップした敵でいっぱいのステージがはじまるのだ。

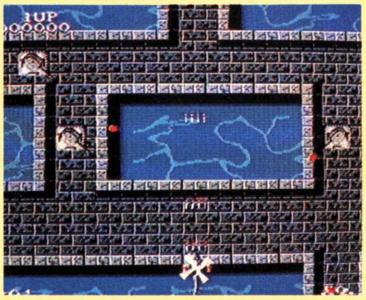
敵は戦車、砲台、戦艦などなど。戦車の砲塔や砲台は360度ぐるぐるまわるし、弾はポンポン撃ってくるしで、かなりタイヘン。先へ進むほど、砲塔の回転は高速になり、攻撃の弾数がむやみに多くなってくるのだ。

ヘリの左と右に、リトルヘリというちっちゃいヘリコプターの子分をくっつけて、パワーアップすることもできるぞ。そのほか、オプションの武器もいろいろあるし、隠れキャラなどもある。発売まで、ちょっと時間がかかりそうだけど、じっとまっていようね。

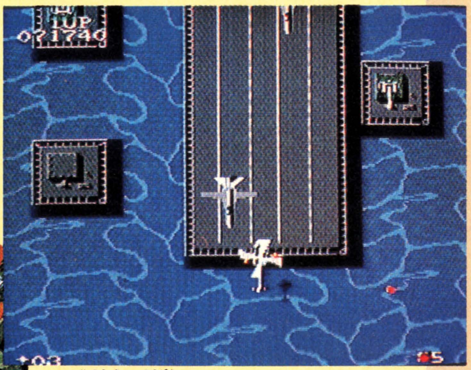




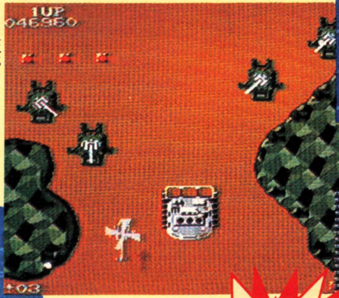
↑敵地にはこんな都会の町のほかに、田んぼや平原がつづく郊外もある。レールの上はトロッコが走るのだ。



←いちばんさいしょのシーンがこのあたり。われらがタイガーヘリは、味方のトレーラーの荷台から発進するのだ。海ぞいに、攻撃するのだッ。



↑飛行機は攻撃してこないから、そーんなにコワくはないよ。敵の砲台は海の上にもたくさんあるのだ。



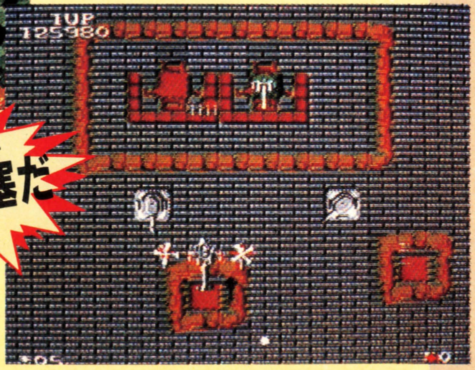
➡手強いビッグタンクだっ！ こいつにはミサイルを15発も撃たないとダメなのだ。

軍艦を爆破せよ！



➡波止場には、大きな敵の軍艦がていはくしているぞ！ 砲台をねらいうちすればヨイ。

敵の要塞だ



➡敵の陣地へ入りこむのだっ。リトルヘリを2台も横につけると、かなり広いはんいを撃てるでしょ。

※画面は開発中のものです。

アクション

スーパースターフォース

テクモ
9月下旬発売予定
価格未定

お嬢さん、時間旅行をしま専科、ってね

ファミ通第4号で紹介した『スーパースターフォース』の、くわしい内容がわかったぞ。ゲーセン用の『スターフォース』の続編だけど、ズイブンちがう仕上りのゲームなのだっ。

スタート地点は時空歴2010年の暗黒星ゴーデス。ここから過去へ、ゴーデスの7つの時代を時間旅行するのだ。いろんなアイテムとともに〝時の秘石〟を7個探し出すと、ゴーデスの7不思議の謎が、ついにとけるぞ。

もちろん基本は、縦スクロールの痛快なシューティングゲーム。それに加えて洞くつや建物、各時代(ラウンド)にある地下迷路へも入っていってしまうのだ。自機ネオ・ファイナルスターを降り、裸いっかん、歩いてアイテムや隠し部屋などを探しまわるのだぞ。

地下などを探索する時間は、空中戦で好成績をあげると長くなる。飛来する敵のシップを、多く倒せば倒すほど、アイテムや隠し通路さがしが、ずーっとできる、というわけだ。

それに『ソロモンの鍵』のアイテム〝砂時計〟の持ち主、〝時の証人ノルム〟も特別出演しちゃうのだ。ノルムは時間(つまりライフパワー)とアイテムを交換してくれる。アイテムを集めてライフパワーをもらってもいいし、その逆でもいい。『スーパースターフォース』では〝時間〟が重要な鍵なのだ。

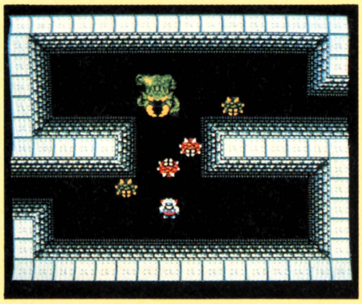
敵は編隊を組んで攻撃をしかけてくる。やつらの動きは、ゼッタイおぼえないとダメだ。

SUPER STAR FORCE

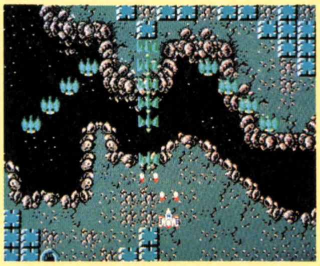
恐竜のブキミな化石



↑巨大な怪獣の化石がある時代だ。オッ、大きいラリオスだ。赤いムシは、くるくるまわりながらでてくるのだ。ヤダネー。



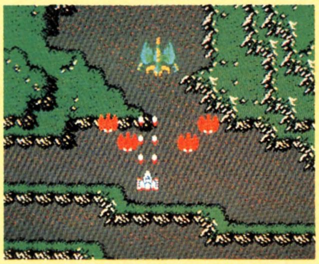
↑建物のゆか下にひろがる、地下迷宮なのだっ！ 地下迷宮ではま上から見おろした画面になっているぞ。ここにも謎をとくアイテムがあるっ。



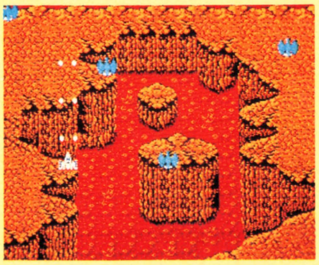
↑時空暦2010年、ゴーデスの地表は、工業地帯がひろがっている。謎をとかなくても、一応終了は迎えられるのだが……。



↑キモチわるいよねー、この化石。『アルゴスの戦士』と同じデザイナーの人が手がけている、というのも、うなずけるお話。

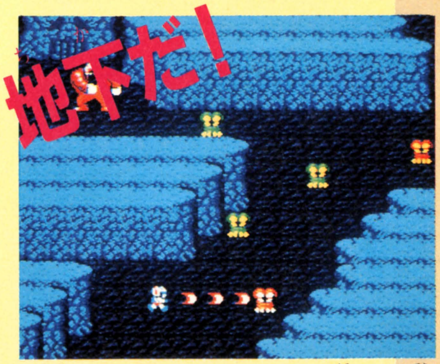


↑昔はゴーデスも、緑がいっぱいで平和なトコでした。敵は編隊を組んでやってくる。攻撃パターンを読むのが重要だ。



↑ほぼ、最後のほうに近いと思われる溶岩の時代だっ！ むかしゴーデスは、どろどろの溶岩におおわれた惑星だったんだね。

地下だ！



↑地下にはいるとパイロットは、トコトコ歩くのだ。敵も変わったやつばかり。隠し部屋もあるぞ！

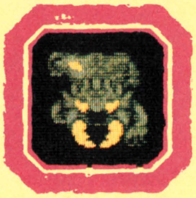
デカキャラ名鑑



↑業務機用の『スターフォース』に出現したラリオスが強力になって再登場。これはコアに4個のカケラが合体した、前回とおなじかたち。『スーパー』ではあと4個、このまわりにカケラが合体して、より強くなるのだ。



↑ゴーデスが、まだ緑の木々におおわれていた時代のエリアにでてくる。巨大な生きもの。おおきいミドリ色のハネと、黄色いツメをもっている。だけど、なぜかしら弾をうってくる、と考えてみると、ちょっと変な敵。



↑建物のしたにひろがる地下迷宮にすむ、巨大な生物。こわいね。『スターフォース』にでた敵も、パワーアップしてでてくるぞ。撃つと2個に分裂して襲ってくるオプセス、横からよってくるメイウスなど、ヤな奴ね。



↑地下のどうくつには、独特の敵がいる。赤鬼はそのなかでもわりとカワイイうごきをするキャラだ。鬼のうしろにはトビラがあったり、隠し部屋や隠し通路をまもっている。こいつをたおさないと、進めないぞ。

※画面は開発中のものです。

アクション

銀河伝承

イマジニア
10月下旬発売予定
5,000円（ディスクカード＋本＋カセット）

恐竜の背中にのったりもできる冒険物語だ



ディスクカードとカセットと本の3点セットでの発売が、話題になっているソフトだ。カセットは、ゲームのなかの音楽をおさめたサウンドトラックとドラマ。本は100ページ程度の原作のＳＦ冒険小説なのだ。

主人公サトルは、ホープ星へ行かなきゃならない。両親とガールフレンドがかかってしまった難病、〝石化病〟にきくクスリが、ホープ星にあるらしいのだ。

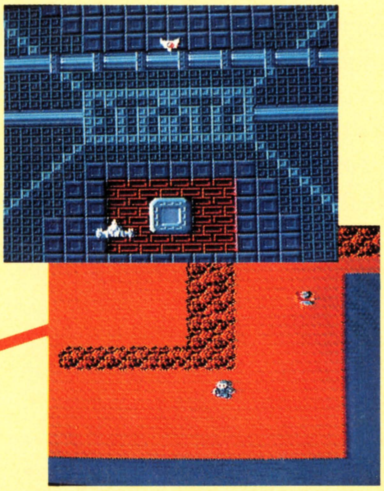
ホープ星のまわりには、５つの小惑星がある。小惑星の上空には、おのおのプロテクタシールドもはってある。地面のようにかたいカラがあるのだ。そこで１ヵ所だけある、星への入り口をみつけると、星の表面へ立てる。

ホープ星へたどりつくまで、５つのシールド、５つの小惑星で、敵と闘い、アイテムなどを集めるのだっ！

各惑星上空では、宇宙船ネプラで攻撃し、惑星にはサトルが、ひとりでおりて探険するぞ。ネプラには友だちのリタとライザルがのっている。サトルがひろってきた石板のホープ文字を解読してくれたりするのだ。

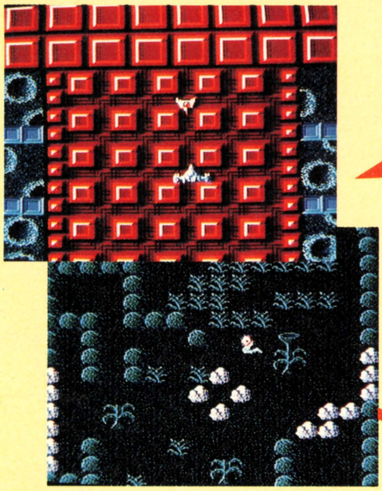
ネプラはツイン砲を積んでいる。サトルの武器はビームソード。これで荒野にすむ野蛮なギガ族や、毒グモ、ロックドラゴンなどをやっつけて、ホープ星へたどりつくのだっ！

●第5惑星―エスダール



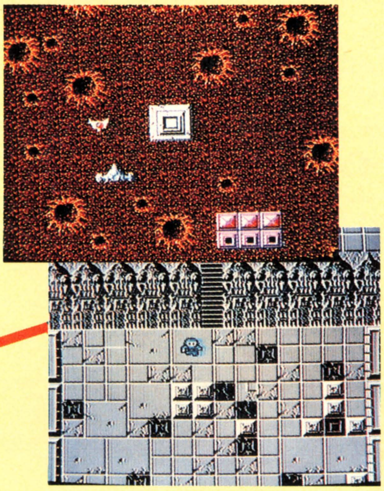
←ゲームはここからスタートするんだよーん。上がエスダール上空。次に地表へおりるのだ。

●第4惑星―プランタス



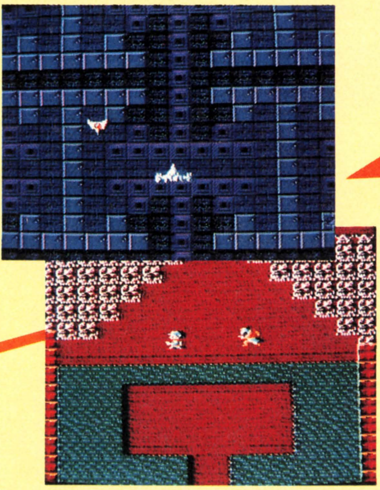
←宇宙植物が生い茂っている星で、人喰い植物やジャングルの住人と闘かっちゃうのだ。

●第3惑星―レイクシー



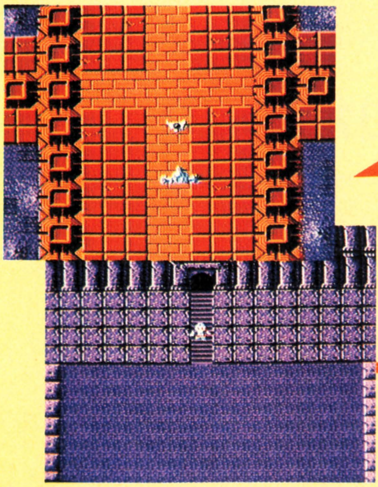
←なんだかネプラって横ハバがひろーいようなカンジの宇宙船だね。遺跡や財宝を探すぞ。

●第2惑星―ダール



←上空は青いが、地表には赤黒い地面と山、緑色の湖などがあって、ウスキミワルイぞ。

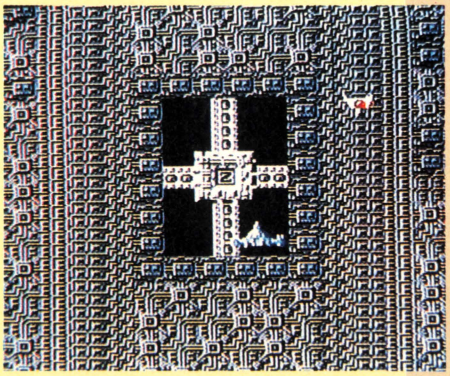
●第1惑星―マイラス



←この星には重要な、ゲームの謎をとくカギが隠されているらしい。敵は大きいのがいる。

ゲームは終盤へ！

●惑星ホープ



➡昆虫しか住んでいない。上空ではまっ赤なスペースドラゴンが出てきたりするのだっ。ロボットなども出てくる恐ろしい星なのだ。

※画面は開発中のものです。

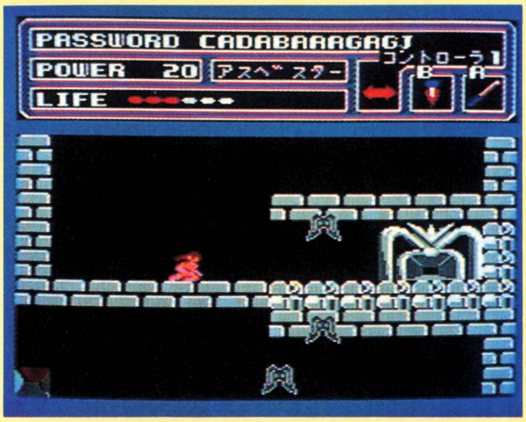
ロールプレイ

スペースハンター

ケムコ
9月中旬発売予定
価格未定

16歳の乙女が、ハッ、ヨッと敵を倒すのじゃ!

16歳のアンドロイド少女、アルティアナちゃんが宇宙せましと大活躍する、アクションロールプレイングゲームだよ。
核戦争で地球は9つの惑星に分裂してしまった。そのうちのひとつは消滅し、一番大きい地球主星に、地球人の生き残りの人々は住んでいた。そして残りの7つの小惑星に、悪の反逆者ドゴールとその手下6人がこもっているのだった!
7つの小惑星は、もはや要塞になってしまっている。アルティアナは、平和をとりもどすため、やつらを倒す任務をおったのだっ!
小惑星は、魔星ゾーバリア、石の星アスベスター、ガス星セミュフ、氷の星ソリディア、木星アクアネット、火星フレキシド、大ボス、ドゴールのいる暗黒星の7つだ。どの星にいくのかは、自由に選ぶことができる。
星の上におりたつと、アルティアナは上下左右へ動く。全方向スクロールのゲームなのだ。地表はいろんな地形があり、あちこちに家や、隠し部屋がある。すべてを探険し、すべてのアイテムをとらないとダメらしい。
敵は蜂や毒グモの形のものからアンドロイドまでさまざま。アルティアナはレーザーサーベルで敵をやっつけていくのだ。がんばれ!

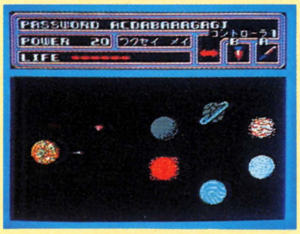


←いよっ、イロっぽいじゃん、と思わず声をかけたくなるアルティアナちゃん。16歳だぞっ!
↓タイトル画面だぞ。パスワードを入力すると、自分のアルティアナで戦いつづけられるのだ。





→いろんな部屋を探しまわって、アイテムをさがす!



→いきたい星を選ぶのだ。全惑星をクリアーしよう。



↑アルティアナは、敵を倒すたびに敵の生命エネルギーをとりこんで、パワー・ライフをあげることができるサイボーグなのだ。

※画面は開発中のものです。

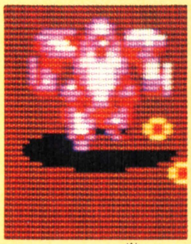
アクション

ブリーダー

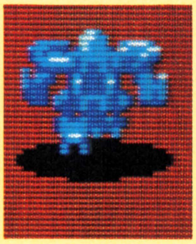
ソフトプロ
10月下旬発売予定
価格未定(ディスクカード)

近未来の格闘技だッ! ロボットバトル!

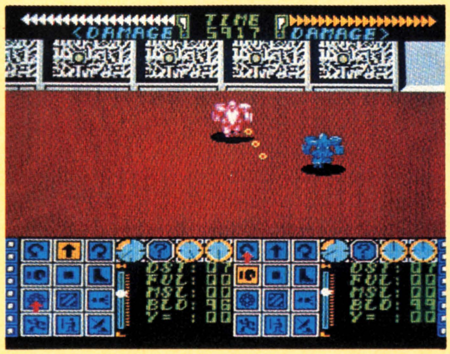
ロボットの格闘技ゲームができるのだっ。ヒートソルジャーというこのロボットは、1回勝つごとにパワーアップ! パーツをえらんで交換し、武器も持ちかえてチューンすると、もっともっと強力にすることだってできるぞ。"逃げろ"とか"ミサイルを撃て"などのコマンドは、アイコンを選択して入力。コンピュータと闘うほか、2人モードでの対決もできる。データセーブももちろん可能だ。



↑コンピュータ側のヒートソルジャーだっ。2人で対戦すると、かなり熱くなるのだ。



↑こちらはプレイヤー側のソルジャー。勝ごとに強くなるのは、ロールプレイ的だよね。



←ヒートソルジャーは、自ら判断力をもって競技をする。彼の手助けをするのだ!

※画面は開発中のものです。

アドベンチャー

デッドゾーン

サン電子
９月下旬発売予定
価格未定

本格派のアドベンチャーゲーム、久々登場

建設途中のスペースコロニーでトラップを突破するアドベンチャーゲームだぞ。

コロニーのマザーコンピュータ〝ライオネックス〟(たぶん男性と思われる）が、すてきな技術者マリーさん(23歳、女性)に恋をしちゃった。マリーをひとりじめしようと、ライオネックスは大反乱。コロニーの内部をメチャメチャにしてしまったのだ。

マリーの恋人カークは、マリーとコロニーの平和をとりもどすため、立ちあがった！

コロニーのコンピュータ室を探し出し、マリーをたすけて、時限爆弾をセットし、脱出するのだ。

コロニーは地下１階、地上12階と、とってもひろーい。いろんな部屋がズラリとならんでいるから、ひとつひとつ、たんねんに調査してまわろう。

とにかく、脱出口をみつけて、上へ上へとあがること。持てるだけアイテムを持って、あらゆる場所で使えるかどーか、考えてみるんだよ。

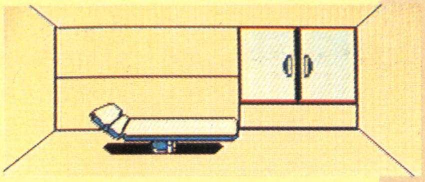
マリーのペットだったロボット、キャリーとぐうぜんにも会うことができ、一緒に冒険することになる。このキャリーがあんがい有能で、情報をもたらしてくれたりするのだ。



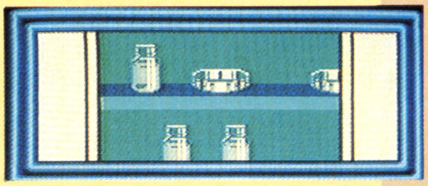
↑カークは最初、コロニーのゴミすて場におっことされる。なんだか映画〝スター・ウォーズ〟みたいなカンジだね。



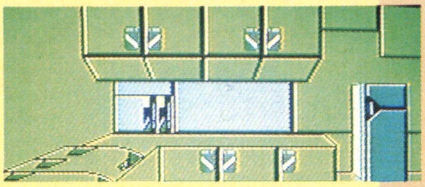
↑ロボットをよーくみるとバッテリーがある。でも、バッテリーを〝トル〟にはあるモノが必要だ。それをまずみつけよう。



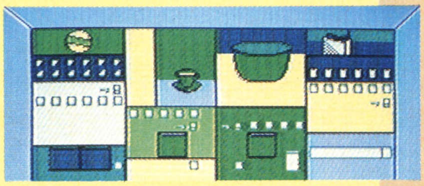
↑コロニーは部屋がいっぱい。右の戸棚をあけると↓



↑おくすりがあるんですねー。コレはいただきましょ。



↑お台所では冷蔵庫をあけてさがすベシ。なにかアル。



↑これは自動販売機です。ジュースやお湯もあるよね。

※画面は開発中のものです。

アクション

レイラ

デービーソフト
11月発売予定
4,900円(予価)

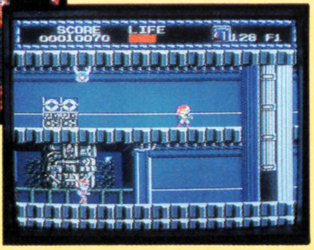
目的はレイラの友達救出、でもあるのです！

特殊部隊スワットに属する、主人公の少女レイラちゃんがとーってもカワイイ。彼女が小惑星の基地で、マシンガンやバズーカ砲をぶっぱなすのだ。ボーナスステージでは、コスモバイク(宇宙のジェットスキーみたいなものですな）も乗りまわすぞ。

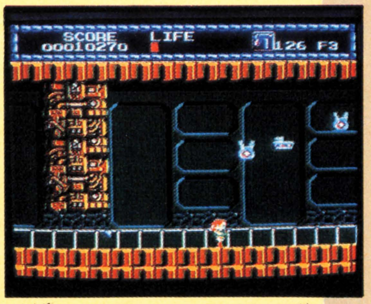
レイラちゃんは、基地でいろんな武器を手に入れて、次々に持ちかえながら闘う。武器選びのシーンがスピーディーでかっこいいよ。



←ピストルやマシンガンのほか、火炎放射器、催涙弾、ビームサーベルなんかも使える。



→敵キャラはわりとデカくて気持ちわるいヤツばかり。くるっと一回転して進むぞ！



↑上下をつなぐエレベーターをうまく使うのがコツでアル。敵が近いと使っちゃダメよ。

※画面は開発中のものです。

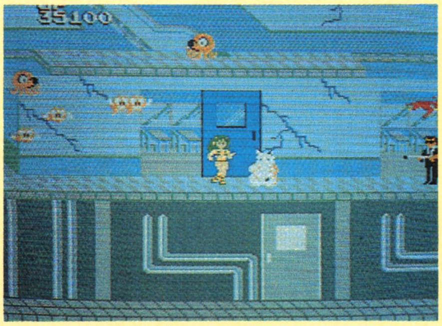
アクション

うる星やつら ラムのウエディング・ベル

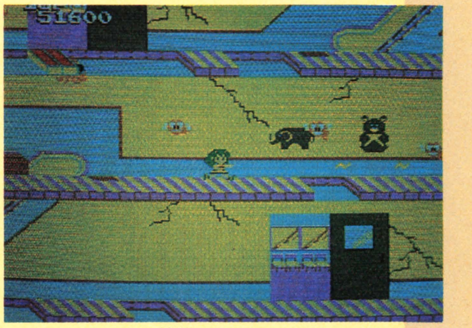
ジャレコ
9月下旬発売予定
価格未定

まってダーリン、UFOへいそぐっちゃ

ラムちゃんのゲームだぞっ。時空間のゆがみが、友引高校をパラレルワールドにまきこんだ。ラムちゃんは過去へとばされ、むかしの幼稚園へきてしまった。1階から屋上までジャマする敵を倒して、かけあがるのだ。屋上のUFOにのりこむと1面クリアー。幼稚園、小学校、中学校、高校とパラレルワールドをワープして、先へ進んでゆく。未来の世界までいって、あたると結婚しちゃうのだ。



↑こたつ猫や面堂了子がおそってくるのだ！



↑ラムはピストルで応戦するのだよ。

アクション

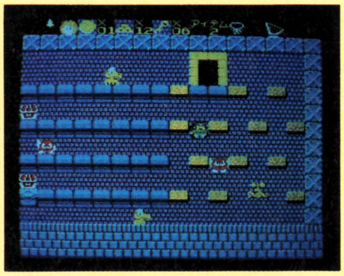
バルバルークの伝説より アイギーナの予言

ビック東海
11月中旬発売予定
価格未定

オーラパワーをふうじこめた石をみつけろ！

春にゲーセンにデビューした『バルバルークの伝説』の物語をしたじきにした、新しいゲームだ。主人公は、バルバ地方の遺跡を調べている青年考古学者ジェイソンくん。最大2画面ぶんの部屋を、ぜんぶ探索して、古文書や石碑などをさがしだすのだ。いろんなアイテムを手にいれたら、ほこらの中にいる長老のオババなどのところへ行くのだ。6エリアまで行きつくための助言をくれるはずだ！

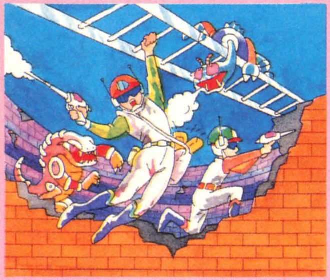

↑アイテムいりの宝箱をあけるにはカギがいる。こわい敵をいっぱいやっつけないとカギは手にはいらないぞ。

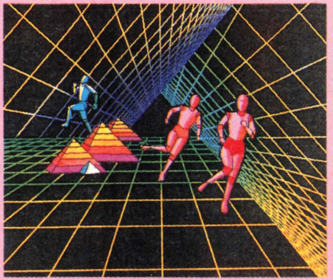

↑ほこらにはいると、ロールプレイング部にかわるのだ。ものしりのオジジなどに文書をよんでもらおう！

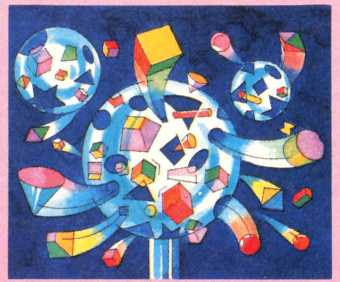

↑敵キャラのイメージイラストなのだっ。かわいいけど手強いやつらだ。

アイレムから新作が4本も、年末までにドドッと出るゾ！

なんと、4本も！ しかもちょっとアダルトなあなたにピッタリの思考ゲーム、新しいパズルゲームが3本もあるのだから、たまりません。2本はディスクカードで、あと2本はカートリッジで。イメージイラストとともにその内容をチラッ、とおおしえいたしましょ！


↑題名未定のアクション・パズルゲーム。12月発売予定だ。（ディスクカード）


↑題名未定のアクション・パズルゲーム。3D迷路をさまようのだ。11月発売予定。


↑題名「きね子」。大人向けのじっくり考えるパズル。10月発売。（ディスクカード）


↑アクションRPGにアドベンチャーゲームの要素もある。題名未定。12月発売予定。

発売日スケジュール表

●8月発売予定

じゃじゃ丸の大冒険〈ジャレコ〉 8 月22日/4,900円
スカイキッド〈ナムコ〉 8 月22日/3,900円
機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE〈バンダイ〉 8月26日/5,300円

●9月発売予定

ASO〈エス・エヌ・ケイ〉 9月3日/4,900円
スーパーピットフォール〈ポニー〉 9月5日/5,500円
高橋名人の冒険島〈ハドソン〉 9月12日/4,900円
キングスナイト〈スクウェア〉 9月19日/4,900円
バナナ〈ビクター音楽産業〉 9月上旬/4,900円
ゴーストバスターズ〈徳間書店〉 9月上旬/5,200円(予価)
子猫物語〈ポニー〉 9月中旬/2,900円(ディスクカード)
テラクレスタ〈ニチブツ〉 9月中旬/4,900円
エンジェランド(仮題)〈任天堂〉 9月中旬/2,600円(ディスクカード)
スーパーゼビウス ガンプの謎〈ナムコ〉 9月19日/4,900円
スペースハンター〈ケムコ〉 9月中旬/価格未定
うる星やつら ラムのウエディングベル〈ジャレコ〉 9月下旬/価格未定
戦場の狼〈カプコン〉 9月下旬/5,500円(予価)
スーパースターフォース〈テクモ〉 9月19日/価格未定
デッドゾーン〈サン電子〉 9月下旬/価格未定
キャッスルエクセレント〈アスキー〉 9月/4,900円(予価)
コスモジェネシス〈アスキー〉 9月/4,900円
バギーポッパー〈データイースト〉 9月下旬/価格未定
オセロ〈河田〉 9月~10月/価格未定(ディスクカード)

●10月発売予定

ドラゴンボール神龍の謎(仮題)〈バンダイ〉 10月24日/5,300円
リンクの冒険(仮題)〈任天堂〉 10月中旬/2,600円(ディスクカード)
シャーロックホームズ(仮題)〈トウワチキ〉 10月中旬/価格未定
ブリーダー〈ソフトプロ〉 10月下旬/価格未定(ディスクカード)
銀河伝承〈イマジニア〉 10月下旬/5,000円(ディスクカード+本+カセット)
けいさんゲーム4年生用〈東京書籍〉 10月下旬/4,900円
けいさんゲーム5~6年生用〈東京書籍〉 10月下旬/4,900円
セクションZ〈カプコン〉 10月/価格未定(ディスクカード)
きね子〈アイレム〉 10月/価格未定(ディスクカード)
ラビリンス〈徳間書店〉 10月~11月/価格未定

●11月発売予定

西遊記〈バップレコード〉 11月1日/価格未定
ディーヴァ〈東芝EMI〉 11月25日/5,500円(予価)
バルバルークの伝説より アイギーナの予言〈ビック東海〉 11月中旬/価格未定
ゴルフ(仮題)〈任天堂〉 11月中旬/2,500円(ディスクカード)
レイラ〈デービーソフト〉 11月/4,900円(予価)
闘いの挽歌〈カプコン〉 11月/価格未定
クレイジークライマー〈ニチブツ〉 11月~12月/価格未定

●12月以降発売予定と発売日未定

アルゴスの戦士〈テクモ〉 12月/価格未定
魔獣の森〈イマジニア〉 12月/5,000円(ディスクカード+本+カセット)
ウルトラマン〈バンダイ〉 12月/価格未定(ディスクカード)
スクランブル21〈ビクター音楽産業〉 12月/価格未定)
ザ・ブラックバス(仮題)〈ホット・ビィ〉 12月/価格未定
怒〈ケイアミューズメントリース〉 12月/価格未定
レリクス〈ボーステック〉 12月/価格未定
トップルジップ〈ボーステック〉 12月/価格未定
消えたプリンセス〈イマジニア〉 '87年1月/5,000円(ディスクカード+本+カセット)
飛龍の拳〈日本GAME〉 発売日未定/価格未定
ランボー〈パック・イン・ビデオ〉 発売日未定/価格未定
ピットストップII〈ポニー〉 発売日未定/価格未定
ラッシュ アンド クラッシュ〈カプコン〉 発売日未定/価格未定
アドベンチャー・スペシャル(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
リトル・コンピュータ・ピープル(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ディープ・ダンジョン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ライジン(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉 発売日未定/価格未定
水戸黄門〈サン電子〉 発売日未定/価格未定
魔界島〈カプコン〉 '87年春/価格未定
ガンスモーク〈カプコン〉 '87年夏/価格未定
タイガーヘリ〈ポニー〉 発売日未定/価格未定



謎のゲーム

未確認情報

●こんにちは、万里子です。今週はお話したいことが、たくさんあるの。じゃ、さっそくいくね。

●まず、おもちゃ会社の河田は、『オセロ』を開発中とのことです。ディスクカードで10月には発売するみたい。

●タカラはまだヒミツ。次号のこのコーナーでお教えできるかもしれません。

●CBSソニーも次号ですね。ごめんなさい。でも、アイドルものではありません、とのことでした。

●菊地桃子ちゃんでおなじみのバップレコードからは『西遊記』が11月1日に発売されるんですよ。楽しそうね。

●映画の東宝も現在、製作中なのです。キャラクターものだということですが、東宝はパソコンゲームで『ゴジラ』や、『カリオストロの城』を発表しているから、とても期待しちゃいます。

以上の作品は、ぜんぶ今年中に発売されるみたいだから、待っててね。

●『ハイドライド』のトエミランドが、11月に新作をだすの。『ディーヴァ』ってタイトルのシュミレーション・ウォーゲーム。銀河系宇宙が舞台で、2人で同時にプレイできるということです。

●カプコンからもたくさん発売されます。10月発売予定で縦と横にスクロールする『セクション・ゼット』。これはディスクカードなの。来年、1987年の春ごろには『魔界島』。『魔界村』の続編とはいえないということだけど、いままでのカプコンのゲームに出たキャラがぜんぶ総登場するの。業務機用のゲームの移植ではなくて、ファミコン用のオリジナルゲームよ。'87年、夏には大ヒットした『ガンスモーク』も出る予定になっています。

●データイーストの『バギーポッパー』は、敵を撃ちながらゴールまで走る、車のレースゲームで、9月下旬発売よ。

●ふう、あんまり多いんでつかれちゃった。じゃ、また来週ね。(森下万里子)

ファミ通㊙情報部　禁断

やあやあ、ずいぶんお待たせしちゃったような気がするぜ！今回も、ドドーンと一挙に秘技を大公開しちゃうけどさ、ちょいとハデさにかけるものがあるようなのだ。読者諸君よ、夏バテなんかしてないで、バシバシとスゴミのある秘技を見つけて、どんどんとこのページを盛りあげてくれよなっ!!

図書券3,000円
ファミ通チケット1,247

●涙の倉庫番スペシャル ©アスキー／シンキングラビット

涙の再生コマンド発見っ！

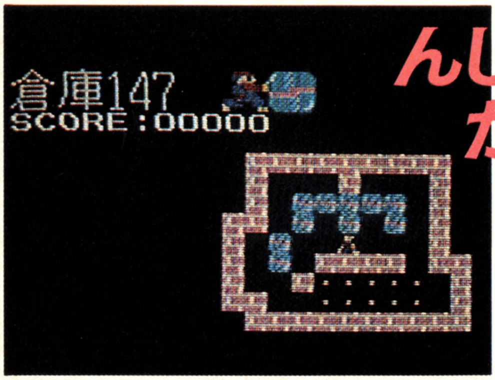
埼玉県　高沢明信　（会員番号599695）



発売まもないこのゲームに、はやくも隠しコマンドが見つかったぞ。

このゲームのむずかしいところというのは、〝荷物を押す〟動作しかできないから、「あ、まちがえたっ」といっても、あともどりすることができないところだ。一手もどりはかろうじてできるんだけどね。

ところが、これから紹介する〝再生コマンド〟を入力すると、まちがえたポイントまでもどって、やり直すことができるのだ。

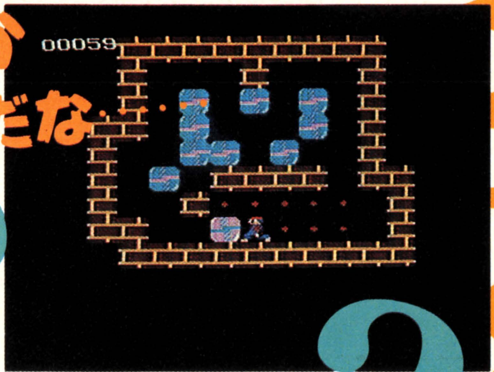


んじゃ147番倉庫をかたずけてもらおうかっ！

よーし！　まずは、パズルはあんまり得意じゃない、というミリちゃんに、147番倉庫に挑戦してもらうことにしよう。

この倉庫は、けっしてやさしくはないけど、かといってむずかしくもないんだな。

なんか不安だな……



ブ〜〜〜ッ!!　ちがうぞオ!!



このゲームは、どういう通り道をつくって、最初の1個めはもちろん、どういう順番で荷物を収めるかが、重要なポイントなのだ。

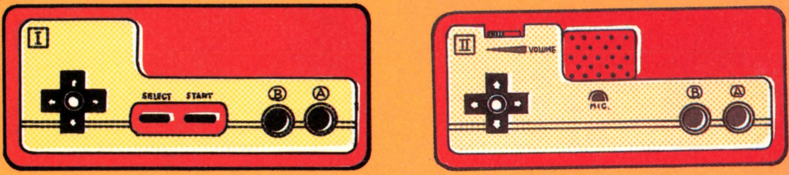
今、1個かたづけたようだけど、なーんかひっかかるものがあるぜぇ、ミリちゃんよぉ……。

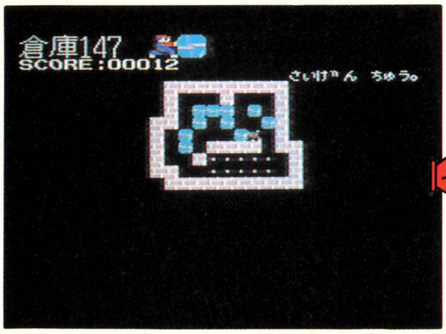


どこでまちがえたのか再生してみよう!

再生コマンドはこうだ

①スタートボタンを押して入口に戻る
②コントローラーIIの✚ボタンの上とBボタンを同時に押すと、最後にやった倉庫の再生画面になる。
③コントローラーIのAボタンを押す





↑キミキミ、ねてないで、今やった手順を、Aボタンを押していって報告しなさいっ。



ここがポイントをはずした1歩てまえだ

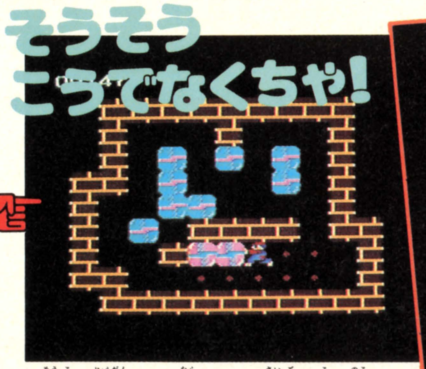
ここだ、ここっ!! さっきは、このあといちばん下まで押しちゃって、左下に収めたからちがっちゃったんだよ。ここで再生をストップして、やり直すのだ。

再生をストップさせるコマンドは

コントローラーIの
✚ボタンをどの方向でもいいから押すのだ



↑ここで、この荷物を止めておいて、上からグルーッと回って下を通ってきて、倉庫の左上から収めていくのだ。



↑倉庫の上段に4つ並べたら、最後1個を残して、今度は下段の左はしから収めていくようにね。

↓この1個をドーンと押しこめば完成。再生コマンドのおかげでクビにならずにすんだぜ。



図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,026 ガバス GVS

●ドラゴンクエスト ©エニックス

ヘンシン!? みょ〜なキャラ発見!

新潟県 大谷 宏 (会員番号163802)

兵士男の子編

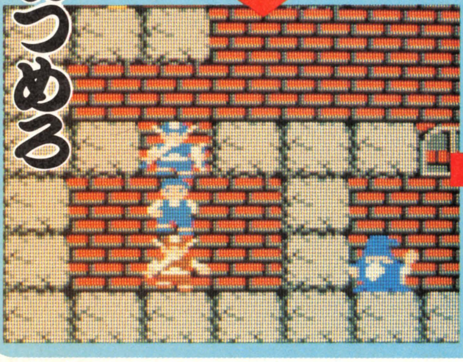
『ドラゴンクエスト』の中で、お城や町に行くと、兵士や町人がウロウロしてるよね。ときどき、じゃまに思うことがあるけど。あの兵士たちを、どんどん追いつめていくと、キャラクターどうしで、合体しちゃうんですと!!

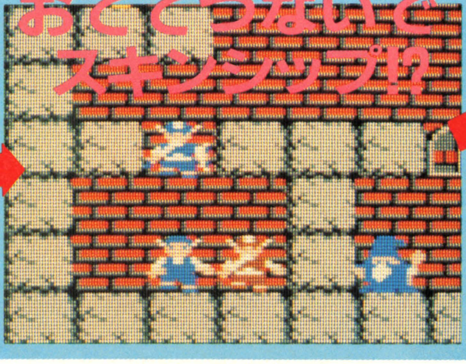


2人を合体させるには、かなりの時間を必要とするぞ。気長に心がうちとけあうのを待て。

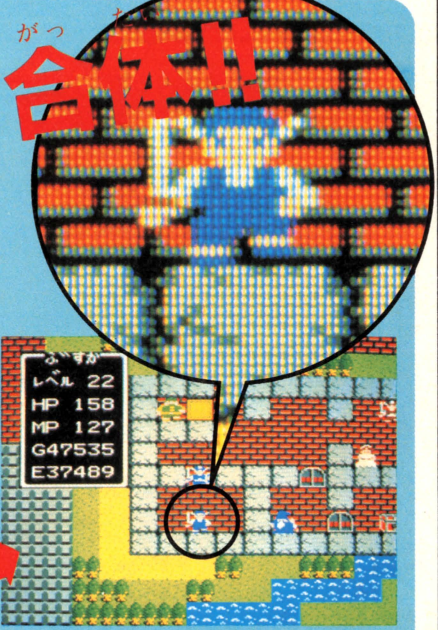
まずは、リムルダールの町で、兵士と男の子が合体して〝エイズ〟になっちゃうという〝兵士男の子編〟からいこうね。

町に着いたら、そこらでウロついている男の子に声をかけ、行きどまりの部屋におびきよせよう。すると、かねてからその男の子に目をつけていた兵士が、彼がアブナイ!! と思って必ず近くに寄ってくるはずだから、んじゃ、おまえも来いよ、という感じでアイソよく一緒に連れ込んじゃうのだ。部屋に2人が入ったら、入口のところで2人が出られないように、みはっていると、オヤオヤ2人は一心同体の仲になってしまうのであった!





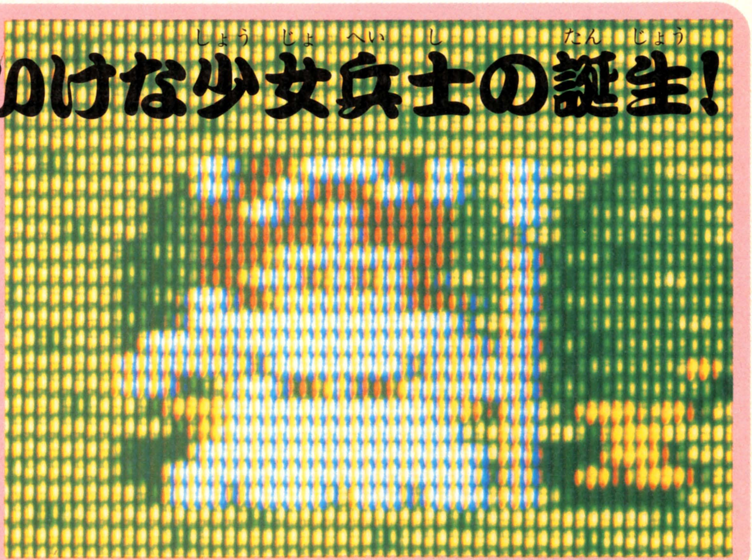
←だんだん、2人ともなれてきたのか、手をつなぎあうまでに発展。あともうひといきだな。



↑ああ、とうとう2人は、離れられない仲になってしまった。狭い町だから人の目がねぇ。

兵士女の子編

いたいけな少女兵士の誕生!



おつぎは、〝兵士女の子編〟かぁ……。あんまりヘンなこと書くと、ケンゼンなる『ファミ通』のイメージがガラガラと崩れちゃうからな。

これは、ラダトームの城でかよわい娘さんが、兵士の身がわりとなって、〝少女戦士〟と化してしまう、という美しく悲しい物語なのだ。

いつも、「ああローラ姫はいったいどこに……」しか言わない娘さんをだな、ズルズルと追いまわし、城の右上にいる「扉を開けるにはカギが必要だ」と言う兵士のところまで連れて行くのだ。

で、2人をしつこくしつこく追いまわしているうちに、娘さんは、兵士のことが好きになっちゃって、いつも門番してる兵士を自由の身にしてあげようと、ついつい合体して身がわりになったわけだぜ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 738 ガバス GVS

●グラディウス ©コナミ

最後の最後に、また敵が出現!!

広島県　藤田幸茂　（会員番号642735）

ステージ7の最後、ボスキャラの〝脳みそ〟が出現したとき、つい油断しちゃって、ガガガーン！　と〝脳みそ〟に体あたりすると、なんと、出てくるはずのない敵キャラが、フラフラと登場してしまうのだ。

これをやるには、〝脳みそ〟の全身が見えたところ、わりと下の位置で、体あたりするといいようだぜ。



↑ほんとだったら、ここでジッとしてれば、クリアーできるのに。



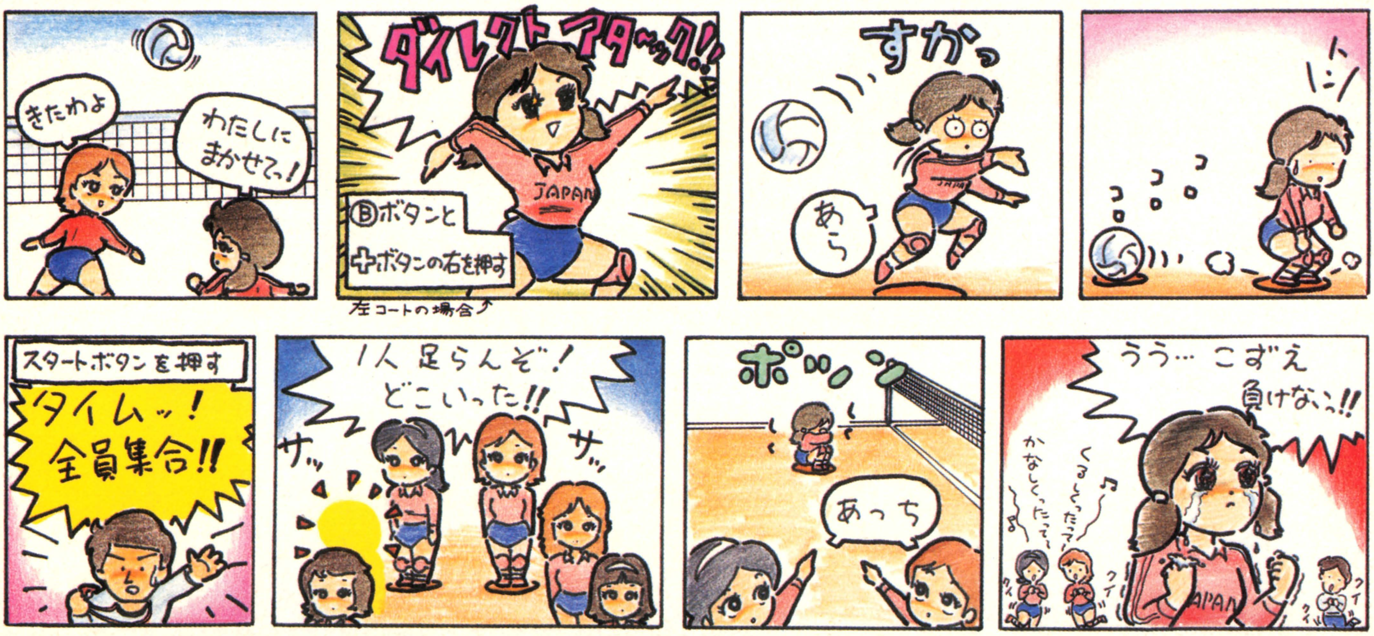
↑ゲームオーバーの表示とともに、この弱小キャラが、ヒョロヒョロと飛び出してくるのだ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 865 ガバス GVS

●バレーボール ©任天堂

はずかしくって、ベンチに行けないっ!

石川県　橘　俊行　（会員番号668350）



図書券 1,000円 ファミ通チケット 729 ガバス GVS

●バレーボール ©任天堂

18進法スコア!?

東京都 田中克也（会員番号900041）

バレーボールでは、セットポイントまであと1点というところで、両チーム同点だと、〝ジュース〟になるよね。

つまりこれは、どちらかのチームが、あともう2点先取しなければいけないわけで、かなり迫熱した試合展開になる。

けれども、14対14でジュースになってから、さらに15対15、16対16とジュースばかりが続くようになってくると、だんだんとキンチョー感もうすれ、はやいとこ結着がつかないものかと、イライラしてきたりするものだ。

ところで、この任天堂の『バレーボール』でも、とうぜん〝ジュース〟制度が取り入れられていて、実際のバレーボールと同じ迫熱した気分が味わえるようになっている。

しかし、あんまりジュースが続いて、得点が18対18をこえると、スコア係の人も困ってしまう。なぜかというと、ファミコンカップのスコアボードには、10の位に2を表示できないからだ。

そこで、考えたのがアドバンテージ制だ。10の位の短い棒が、アドバンテージのしるしなのだ。この状態で、どちらかが2点を先取すれば、勝ちということになる。





↑18対18。両チームともいささか疲れぎみのように見える。ここまでなら、スコア表示係も、元気にがんばってくれていたのだが……。

➡れれれっ!! いったい何て読めばいいんだろうか。1対0に毛のはえたやつ、とでも言うべきか。コンピュータは18までしか数えられないのかな。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 918 ガバス GVS

●バレーボール ©任天堂

出たっ！ 無敵殺人サーブ!!

神奈川県 石渡 浩（会員番号526246）

はやくも、無敵サーブがあみだされたぞ。

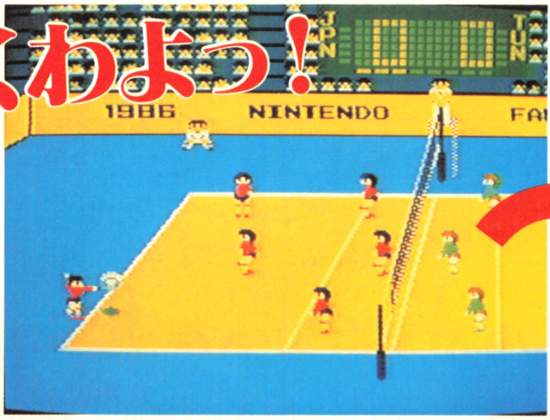
サーブをするとき、ボールを上にあげて、コートに落ちてくる瞬間を打つのだ。

すると、相手チームの後衛のレシーバーが、フライングレシーブをするのだけれど、受けたボールが後ろにとんでいったり、前にポトッと落ちたりして、次にボールをつなぐことができなくなってしまうのだ。

また、Aボタンを押すタイミングによっては、6人全員がボールをよけてしまったりもする。

ひそかに、打つタイミングを練習しておけば、サーブだけの完封勝利も夢じゃないぜ。

➡このサーブのしかたは、もしかすると、あの「サインはV」で岡田可愛が見せてくれた〝いなずま落とし〟じゃないだろうか!?





⬅ヘッピリ腰でレシーブしたけど、ボールは後方へ。まわりの選手も、ボーッとつっ立ってるだけで、フォローの姿勢が見られない。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,113 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

なんとタイムが999になるっ!!

兵庫県　松井克友　(会員番号521079)

『マリオ2』って、タイムは400秒しかないと思ってたら、なんと999秒まで増やすことができるんだって!

どのワールドでもいいから、そのワールドの4面めを、タイム0でクリアーすることが、絶対条件なのだ。

でも、どうやってタイム0でクリアーするかが問題だ。よゆうをもって、クリアー直前まで行き着くためには、やはり、ファイヤーマリオになっていたほうがいいようだ。クッパやハンマーブロスをみごとやっつけたら、あとはラクラク、ノンビリとタイム0になるまで時間をかせぐのだ。ただボーッとしててもいいし、疲れたらしゃがんで待っててもかまわない。

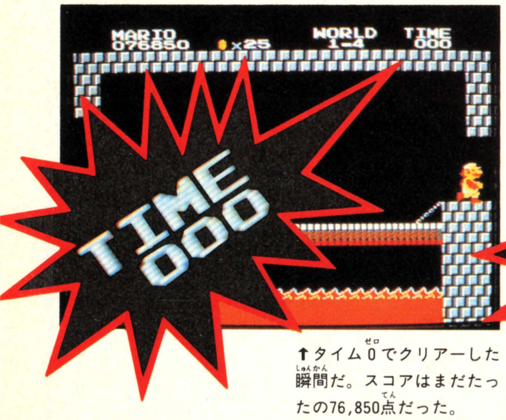
でもタイム0にあと数秒というところになったら、クリアーの準備をしておくこと。で、タイム0! となった瞬間、クリアーの位置に立っていれば大成功。タイム0のまま、マリオはトコトコとキノピオのところへ。

すると、次の瞬間、なんとタイム0だったのが、999に変わって、ダーッと点数が999秒分加算されていくのだ。

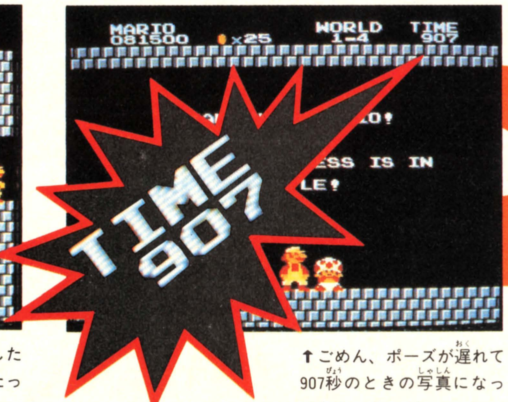
あれよあれよというまに、約5万点もの点数が手に入るという、この快挙。なんともうれしい限りですな。

↓ウォォッ!! 999秒分点数が加わったら、126,850点になっちゃった。999秒から0秒に戻るまでの、あの音が長いのが、快感だぜーっ!





↑タイム0でクリアーした瞬間だ。スコアはまだたったの76,850点だった。



↑ごめん、ポーズが遅れて907秒のときの写真になってしまったのだ。

いっきょに約5万点が手に入る!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,033 ガバス GVS

●がんばれゴエモン! からくり道中 ©コナミ

やっぱあったぜ、かくれメッセージ!!

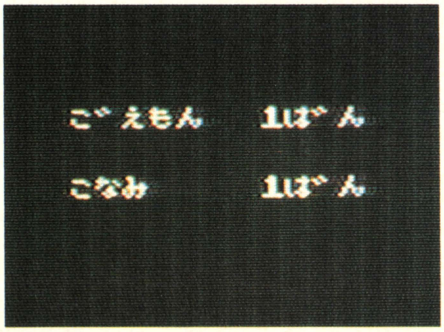
北海道　西沢真一　(会員番号566159)

コナミの前作『グラディウス』にもあった、おなじみの〝いちばん〟シリーズだ。

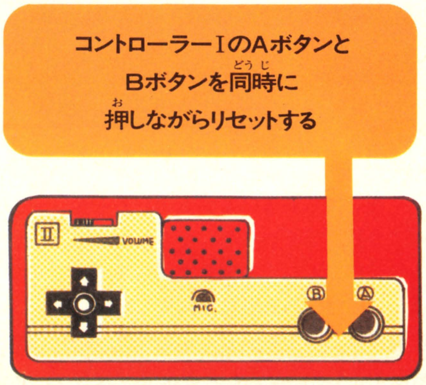
前回は、アルファベットだったけど、今回はひらがなで、「ごえもん　1ばん　こなみ　1ばん」と書かれている。

やりかたは簡単。コントローラーⅠのAボタンとBボタンを同時に押しながら、リセットボタンを押すのだ。

しかし、『グラディウス』も「ゴエモン』も「こなみ』さんもみーな〝1ばん〟なんてさ、ほとんど不条理の世界だと思わない?



↑この画面には、なぜか〝3時のおやつは文明堂〟を連想させるものがある。私はカステラがとても好きだ。



ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,187 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

カン太郎×ひ＝何人だぁ!?

神奈川県　内藤良輝　（会員番号471442）

みんな元気で東海道の旅を楽しんでいるかな？　敵が強すぎて西へあまり進めないぞ、なんてブツブツ言ってるヒトに、ゼッタイにオススメする秘技がある！　オトクだよ。

ファミ通の読者だったら、大量に得点をくれる雲のことはよ〜〜く知ってるよね。今回の秘技はこのご存知の雲がポイントだよ。それにおフダが必要。おフダを3枚とりゲタをはこう。そして問題の雲へ急ぎ、雲の上でさんざん得点をふやそう。もうこれ以上得点をふやせない、てところでカン太郎を自爆。新しいカン太郎でさっきとおなじように雲で得点をあげていく。これをくりかえしているうちにカン太郎の人数表示が、数字からひらがなに変わっている。ひ・と・ふ・た・り・×っていう文字はカン太郎の人数と、下の表のように対応しているのだ。ヘンなの。

ひらがなはやがてオカシな記号にかわり、かまわずつづけているとやがてGAME OVER、得点も0になっちゃうから要注意！　だよ。

カン太郎の人数	10	11	12	13	14	15
表示される文字	ひ	と	ふ	た	り	×





図書券 1,000円
ファミ通チケット 501 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

なんてカッコウだい!!

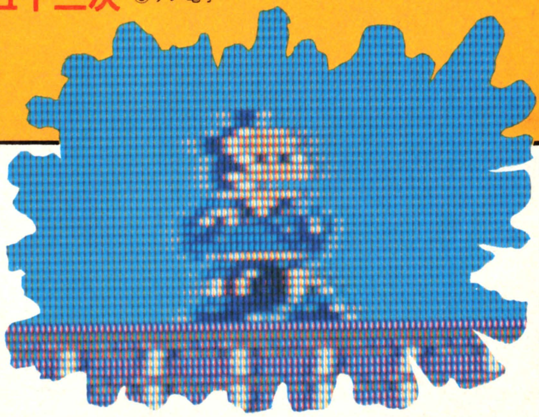
愛知県　小林直也　（会員番号900042）

男のむさくるしい下着姿などみたくはない。みたくはないけどカン太郎クンのあられもない姿だったら……やっぱり見たくないような気がする。

まったく小林クンたらこんな技みつけちゃって、しょーがねーなー。記事にしちゃってるボクらファミ通スタッフもワをかけてしょーもない。

まー、よーするにカン太郎をしゃがみ込ませ、かんしゃく玉をおいてスックと立ちあがらせてポーズ。カン太郎がマッ黒いフンドシをしめてるみたいでしょ。

ながーい東海道の旅。たまにはフンドシもあらいなさいよ。カン太郎クン。



←キャー、ハズカシイ。カン太郎クンたらモー、やーねー。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 907 ガバス GVS

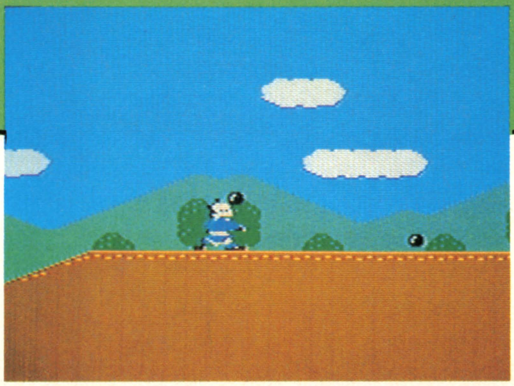
●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

連射モードだぜっ！

東京都　宮越真樹　（会員番号900043）

カン太郎クンはいったいいくつのかんしゃく玉を持ちあるいているのだろーか。投げても投げてもへらないかんしゃく玉。さらにこのかんしゃく玉を次から次へと連続して投げられる秘技を発見した！

やり方はとっても簡単。ふたりげ〜むではじめてね。最初のひとりがヤラレた後に、ふたりめが、Bボタンを押したままにすると、なんとカン太郎がかんしゃく玉をポポイのポイ！　やたらめったら投げまくる。いったい、このパワーはどこからやってくるのか？　ついでにAボタンを押しつづけるとジャンプしまくる。ふたりげ〜むにしかできない秘技なのだ。



←うりゃあ、たあ！ ホイホイホイ、と投げまくるカン太郎だ。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 896 ガバス GVS

●チョップリフター ©ジャレコ

ぶつかりほうだいの砲台だぜ!!

大阪府　下村賢一　(会員番号094944)

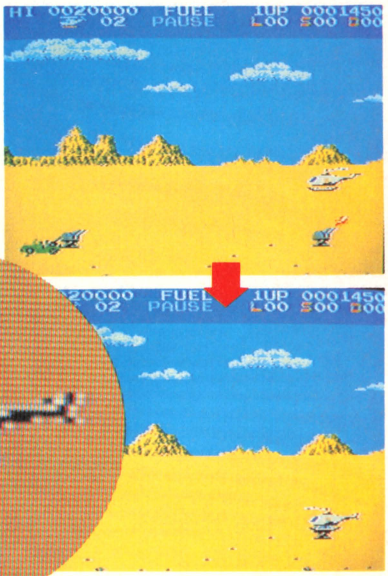
なんと砲台にはとんでもない秘密があったのだ。わが身をギセイにしてこの秘技をあみだしてくれた大阪の下村クンにみなさん拍手、拍手。

一言でいっちゃえば、チョップリフターの砲台には実体がない。よーするにオバケなのである。チョイと季節ははずしちゃったね、でもこのオバケはあんまりコワクないどころか、どっちかっつーとアリガタイのだ。

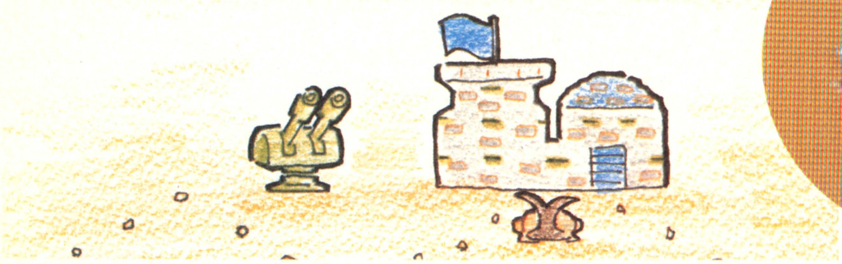
とりあえず1面、2つめの敵基地へゴー! 基地のすぐうしろにある砲台をやっつけずに残しといて、まあだまされたと思ってそ～～っと着地してみな。砲台の上に着陸するなんてオソロシイ、とてもできない、なんていわずにおりてみて。ホラ、もーコワクないよ。砲台があるはずの場所へ着地している。

さてはこの砲台ヤロウ、オバケのたぐいで実体をもたないな! 正体見たり!! とまあ、得点にはあんまり関係ない秘技みたいだけど、いつもいつもボクらの進撃をジャマばっかりしているにっくき砲台のハナをあかしたみたいでなんだか気分スッキリ。風を切るプロペラの音さえ、なんだかいつもよりサワヤカに耳にひびくなー。晴ればれ～～。

⬇んもう、空中の敵さえ苦労するってえのに、地上から砲撃してくんじゃないよ、コンニャロメ!







図書券 2,000円 ファミ通チケット 903 ガバス GVS

●チョップリフター ©ジャレコ

あなたがもどるまで、私待ってます♡

大阪府　下村賢一　(会員番号094944)

戦場にはさまざまなロマンがある。友情と連帯、そして愛。ファミコンのTV画面中にも、戦場のドラマがあるのだ!

それを証明してくれるのがこの秘技。教えてくれたのはまたまた大阪の下村クン。彼はチョップリフターが好きだね。他にもいろいろ見つけて教えてね。

さて助けだした捕虜たちを無事基地におくりとどけ、すべて基地に入るのを見とどける間もなくつぎの戦場へと急ぐ。新しい捕虜を連れてかえったボクらの目の前にあらわれた感動のあらし! さっき助けだした捕虜たちが、ボクらの帰ってくるのを待っていた!! 基地の他は砲弾のあらしだってのに、ああ! 美しき戦士たちの友情だぜい!! 戦場にかよい合う美しき友情。熱い涙がほほを伝わっちゃうなー、グスン。





おおっ待っていてくれたのか!!

⬅いったい何人の捕虜がつかまっているのか? なんて思っていると



ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

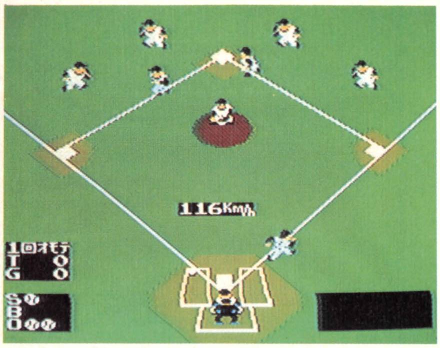
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1302 ガバスGVS

●ベースボール ©任天堂

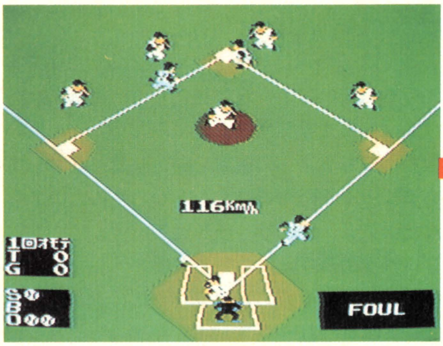
真夏の夜の怪!? 幽霊ランナーが出たっ!!

京都府　福田勝一（会員番号900032）

⬇2アウト一、二塁の状況で、ファールボールを打つことに成功したぞ！　一塁ランナーはすかさずダッシュ。



⬇一塁ランナーは二塁へ。そして飛び出していた二塁ランナーはファールとしってヒョコヒョコともどる……。



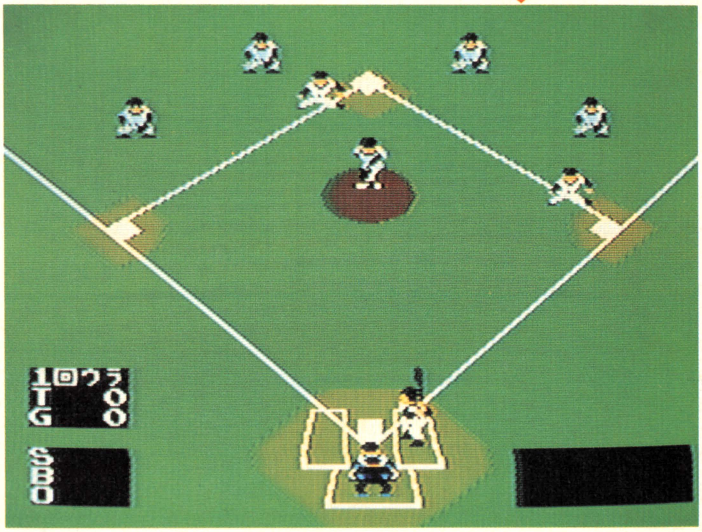
ランナーアウトォチェンジ!!

2アウト、ランナー一塁、二塁

さあ、ここにあなたの知らない世界が、今展開しようとしています。まず、あのベースボールをカセットインしてプレイしてみるのです。

そして2アウト一、二塁の状況になったとたん未知の世界があなたを迎えるのです。まずファールを打つように努力しましょう。うまくファールが打ちあがったら、すかさず一塁ランナーを二塁へと向かわせるのです。するとすでに飛び出していた二塁ランナーはもどってくるので、二塁ベース上にふたりのランナーがハチ合わせしてしまい、アウトの宣告とともにチェンジになります。

すると、ホラ、相手チームのランナーがすでに一塁と二塁にいるではないですか……。



⬅するとどうだ!! チェンジして、ベース上には誰もいないはずなのに、相手チームのランナーが一、二塁上にいるではないか!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 832 ガバスGVS

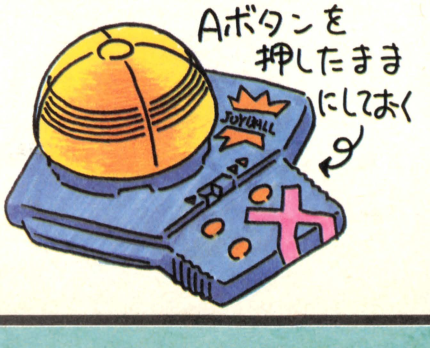
●ベースボール ©任天堂

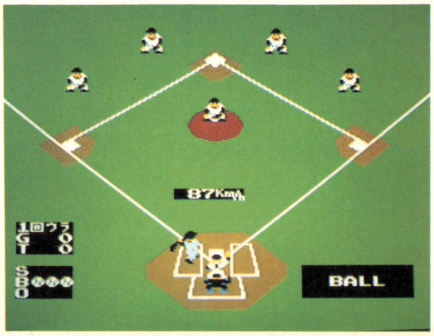
バットを振っているのにボールだとォ!?

熊本県　黒川英樹（会員番号071270）

いやぁ渡る世間に何が必要かといえば、今は1秒間に何十発連打できるという黄金の指。しかしこれができない人には、連射つきジョイスティックというありがたいものがあります。この秘技も連射が必要条件となります。

相手側のピッチャーが球を投げたら、ひたすら連射ボタンを押し、バットをブンブンとふりまわそう。するとバットに球があたらなくても、相手の投げた球がボールならば、ストライクにはならないのだ。へんなの？





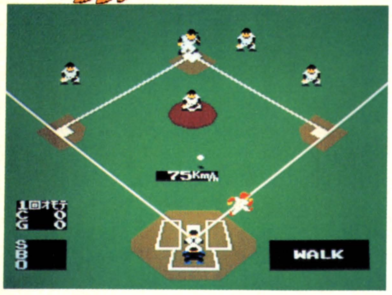
⬅見よ、これぞ証拠写真だ！　バットは振り切られているのに、ボールの表示だぜ。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 932 ガバス GVS

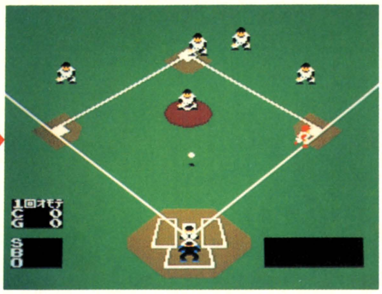
●ベースボール ©任天堂

コンピュータにぜったい勝つ方法

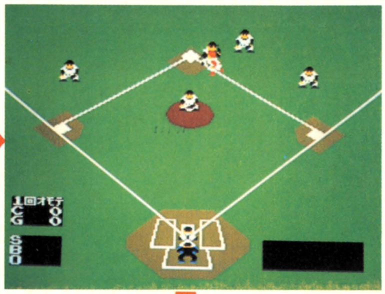
東京都　小沼武人（会員番号900033）



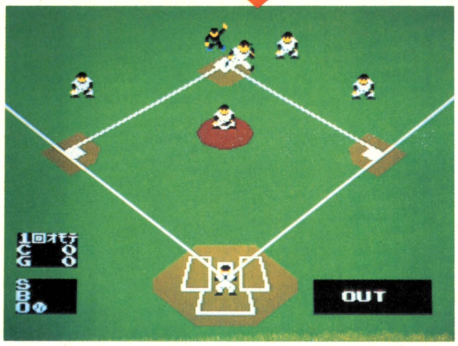
⬅迷わず、騒がず、フォアボールを投げて、ランナーを走らせよう。



⬅ランナーが一塁へつく前に、二塁へボールを投げるのだ。



⬅そこですかさず、キャッチャーへとボール返すとランナーは二塁へ。



⬅さてさて、今度は二塁へと投げると、のーてんきに走っていたランナーはアウト。

夏休みも終わりに近づき、宿題の悪夢にうなされている諸氏もいることと思う。ここらでひと休みもかねて、夢の球宴といこうではないか！　しかしコンピュータ相手に負けるのもくやしいし、なんか心の広くなるようなプレイの方法はないかと考える間もなく次のように秘技がよせられた。

まず、勝負をしかけると見せかけて、フォアボールを出すのだ。まぬけな相手はやったぜ、っとこちらの策にはまったとも知らず一塁へとスタスタと歩き出したら、歩いている間に二塁へと送球し、ランナーが一塁ベースへつく前にすかさずまたキャッチャーへと投げかえそう。

するとどうだ一塁についたランナーはさらにスタコラと二塁へ行くではないか。こうなってしまえばもうこちらの思うつぼ、ランナーが二塁へつく前に、さっさと二塁に送球しよう。あっさりタッチアウトできるのだ。コンピュータ相手ならこれでＯＫ。

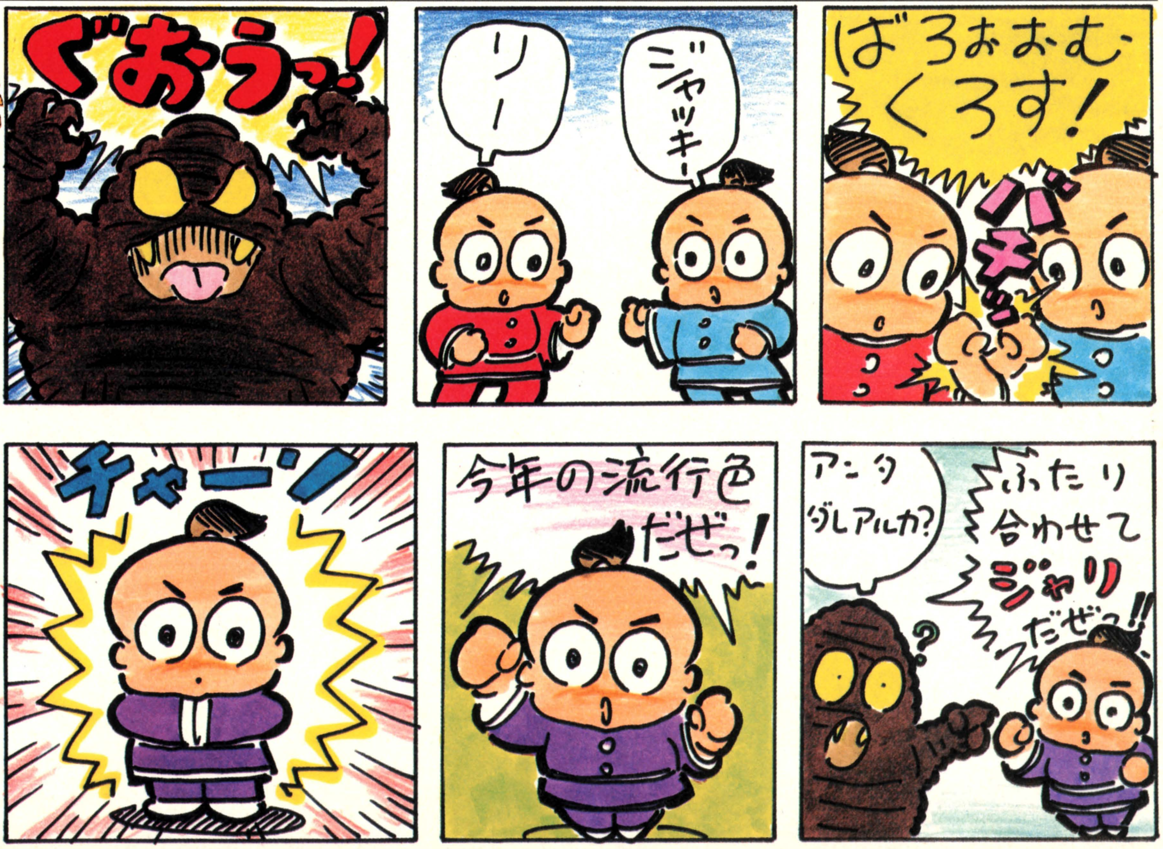
ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

図書券 2,000円 ファミ通チケット 834 ガバス GVS

●スーパーチャイニーズ ©㈱ナムコ

紫の超中国人誕生

群馬県　吉田芳茂（会員番号617972）



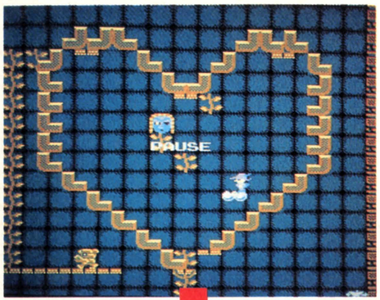
図書券 2,000円 ファミ通チケット 977 ガバス GVS

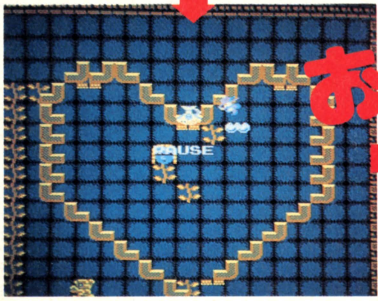
●バベルの塔 ©(株)ナムコ

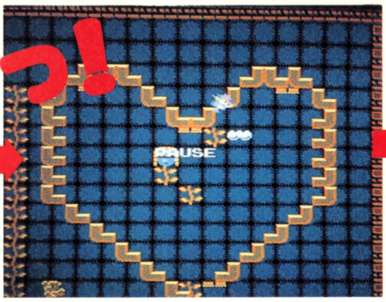
石のすきまをすり抜けろっ！

山梨県　大里英治（会員番号224566）

⬇う～ん、どうやって抜け出ようかと、思案したあげく、雲を利用することに決めたのだった。







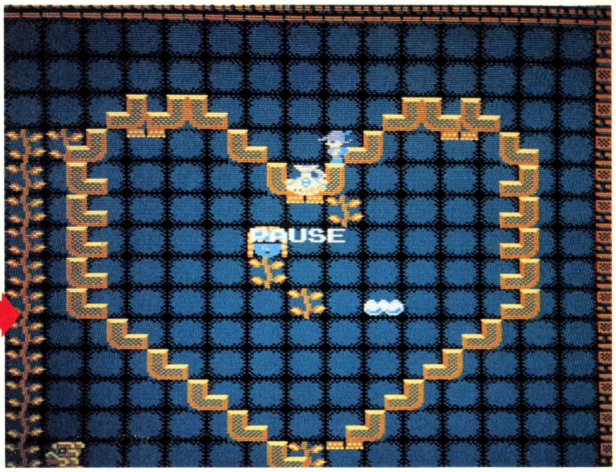
“不思議な石”がハート型に組まれている。雲に乗ったインディーは、何とかして、このハート型の外に出たい！　と考えている(はずだ！)。でも、ふつうに石をはずしたり、じゅうたんに乗ったりして抜け出るのはダサイしぃ、と思って(たはずだ！)、とある方法に挑戦した。

それは、この雲に乗って、一番上ぐらいに上がったところで、コントローラーの✚ボタンの左をサササッと動かすのだ。

すると、オヤ成功。すり抜けちゃった。

すごいじゃんっ!!

⬇すり抜けるタイミングがむずかしい。あんまり上に行きすぎると石と雲にはさまれるぞ。



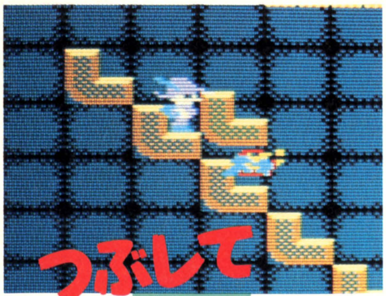
図書券 2,000円 ファミ通チケット 803 ガバス GVS

●バベルの塔 ©(株)ナムコ

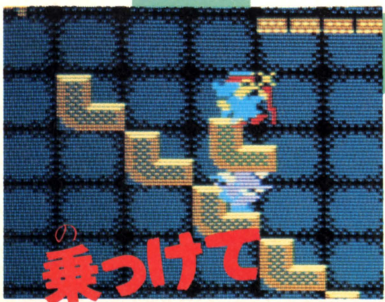
流れ星でスピードアップ!!

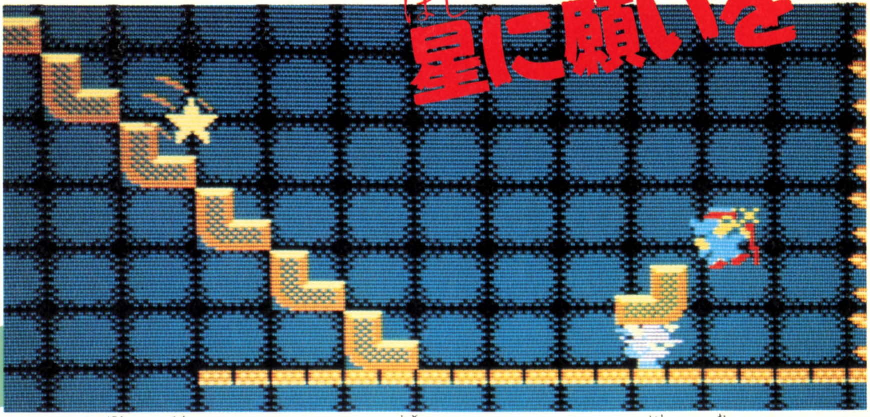
愛知県　木村充明（会員番号900035）

➡まずは、最初のウルは、乗っけるにはまにあわないから、つぶしちゃう。



➡ヒョイと乗っけたら、あとはボーンポンとバランスとって落とさないでね。





⬅タッタカター、と流れ星が落ちてきたぞ。1、2個取ったぐらいが、ちょうどいいスピードだぜ。

ウルの出現する面なら、どこでもできる技だ。

まずは、最初に出てきたウルを、石でつぶし、その石をそのままインディーに持たせて、次のウルが上から落ちてくるのを待つのだ。

何も知らないウルが、ヒョコヒョコと降りてきたら、石の上にうまく乗っからせてしまう。

そして、ウルが石から落ちないようにしていると、しばらくして、左上のほうから、キラキラとお星さまが流れてくる。この星をうまくキャッチすれば、インディーのスピードがアップしてしまうのだ。これを何回も繰り返せば、いくつでも星が落ちてくるけど、取りすぎは禁物だ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 531 ガバス GVS

●バベルの塔 ©(株)ナムコ

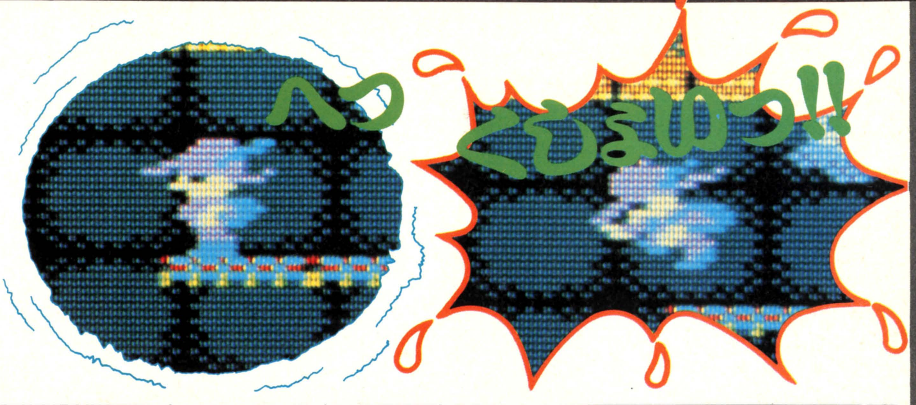
夏にカゼひいて悪いかっ!

奈良県　大河内仁之（会員番号900036）

ふぇっくしょっ！　と夏にカゼひいちゃうと、みんなからシロ〜イ目で見られるんだよねぇ。

今の時代は、クーラーがばんばんききすぎちゃう場所が多いんだから、しょうがないじゃないか！　それに、どうせ僕はオバカです。プン。

という話ではなかったのだった。じつは、インディーが夏カゼをひいてしまって、やっぱアイツはオバカだというウワサが……ちがうちがう、そういう話でもなくて、えと、インディーがじゅうたんに乗ってるとき、じゅうたんの進む方向を押してるとクシャミしてるみたいなのだっ！



図書券 1,000円 ファミ通チケット 784 ガバス GVS

●スターソルジャー ©ハドソン

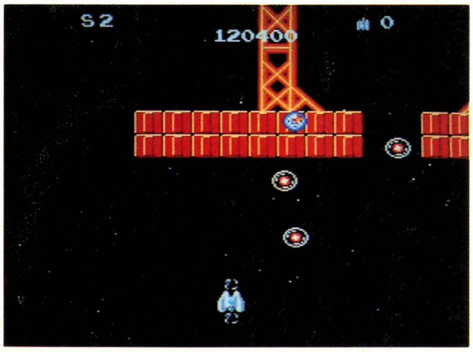
ルイドをてなずけて、旅の道づれだぜ

秋田県　大貫慎一（会員番号900037）

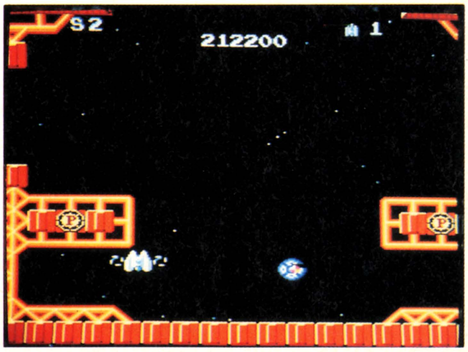
ステージ2で、ルイドが出てくるけど、このルイドって、一度撃つとソープラーに変身しちゃうんだよね。そこで、このルイドを1つだけ残して、あとはみんなソープラーにして逃してしまおう。で、残ったルイドを、横一直線上に並ぶようにすると、ルイドはこれまでの動きをやめて、横へ横へと動くようになるのだ。

そして、スターブレインのところに行き着くまで、ずっとこの状態でついてくる、かわいい奴！　となる。

でも、ただこれだけなんだな。



⬆バシュン、バシュンと、他の3つのルイドはじゃまだから、撃ってどこかに追いやってしまうのだ。早くどけどけっ！



⬆んでね、こうやって2人っきりで、宇宙を飛びまわってさ、ロマンチックがしたいな、なんか思ってさ。あー、うれしい。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 781 ガバス GVS

●スターソルジャー ©ハドソン

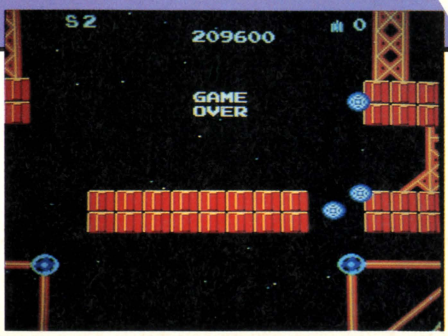
道づれが道づれをよぶ――ルイドの増殖

埼玉県　山田裕史（会員番号900038）

上の欄では、ルイドをてなずけるという、大貫君からの情報を紹介したけど、ぐうぜんにも、このてなずけたルイドに体あたりするとどうなるか、という情報が、山田君から寄せられた。

これは、あらかじめマイシップを1機だけにしておかなければいけないのだ。でもって、ルイドに体あたりすると、ゲームオーバーになったあとも、どんどこルイドが出現してくるわけ。

おやまっ!
ルイド
ゾロゾロ



ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

図書券
2,000円
ファミ通チケット
984
GVS

●ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境 ©水木プロ/東映動画/バンダイ

パワーアップアイテムと地獄の関係

茨城県　磯山伸夫（会員番号900039）

このゲームは、とにかく隠れキャラの多さではピカイチだよね。地獄に落ちないように、ちゃんとカラスやざしきわらしというキャラも用意されてたしね。だけど、なかには、地獄の好きな奴がいて、カラスを取ったのは、地獄に行く扉に、まちがいなく入れるようにするためだ、なーんて言ってたりするんだな。

ま、そういうのは、人それぞれだから、ほっといていいんだけどさ。

ところで、遅ればせながらなんだけど、行きたい(？)と思う地獄への近道がわかったのだ。つまり、その魔境に出てきたパワーアップアイテムの種類によって、どの地獄に行くかが決まっていたっ！　ということだ。

下欄に、くわしいことはまとめておいたからよく読んでくれな。

だけど、考えてみれば、あらかじめ持っている毛ばり以外の4つのアイテムは、各魔境で必ずどれか１種類しか出てこない。そして、地獄の種類も４つ。４つと４つで何か関係があると見るのは当然なのに何で気づかなかったんだろ。

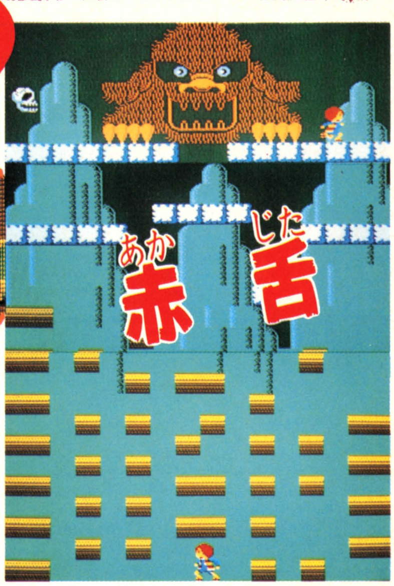




指でっぽうが出現すると、その面の地獄はバックベアードなのだ。

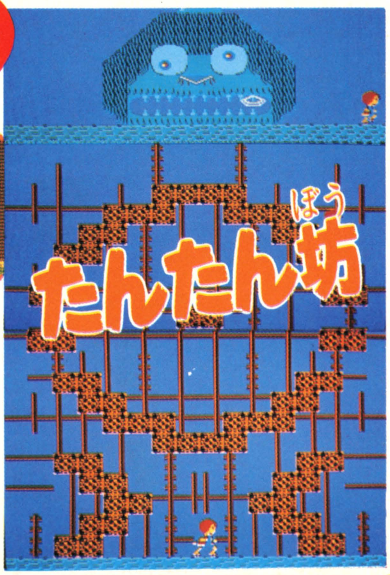
地獄でも、毛ばり以外のアイテムも使えれば、指でっぽうで奴の目をつっつけるのにな。





火炎には、赤舌か。あ、なんとなく関係が見えてきたような気がするぜ。化け犬は、火がとっても怖いのだ。たばこの火をやたら消したがる犬もいるだろ。





ちゃんちゃんこは、たんたん坊のお気に入りの服なのかいな。

この地獄は、二口女やかまいちたというへんな奴らがいて嫌いだ。できるなら避けたいぜ。





げたが出現すれば、見上げ入道が待ってるぜ。個人的に、この地獄は好きなのだ。ポンポコタヌキはかわいいし、わりと簡単なところだからいいのだ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 621 ガバス GVS

●セクロス ©ニチブツ

撃った弾が後ろから!?

千葉県　川地武史（会員番号529103）

プレイヤーが、ウォーミーストーンを押して画面の右はしまで追いつめていくと、プレイヤーの撃った弾が、画面左はしから飛んできて、プレイヤーを狙っている!!　というものだ。

これをやるには、あらかじめ無敵になっておくといいぞ。コントローラーIIの左、A、Bを押したまま、コントローラーIで上、上、下、下と押し、スタートさせれば、晴れて無敵だぜ。





⬆ウォーミーストーンが出てきたら、すかさず攻撃して、色を変えてしまおう。そして、ズズズズッと押しまくって画面の右はしへ連れて行け。



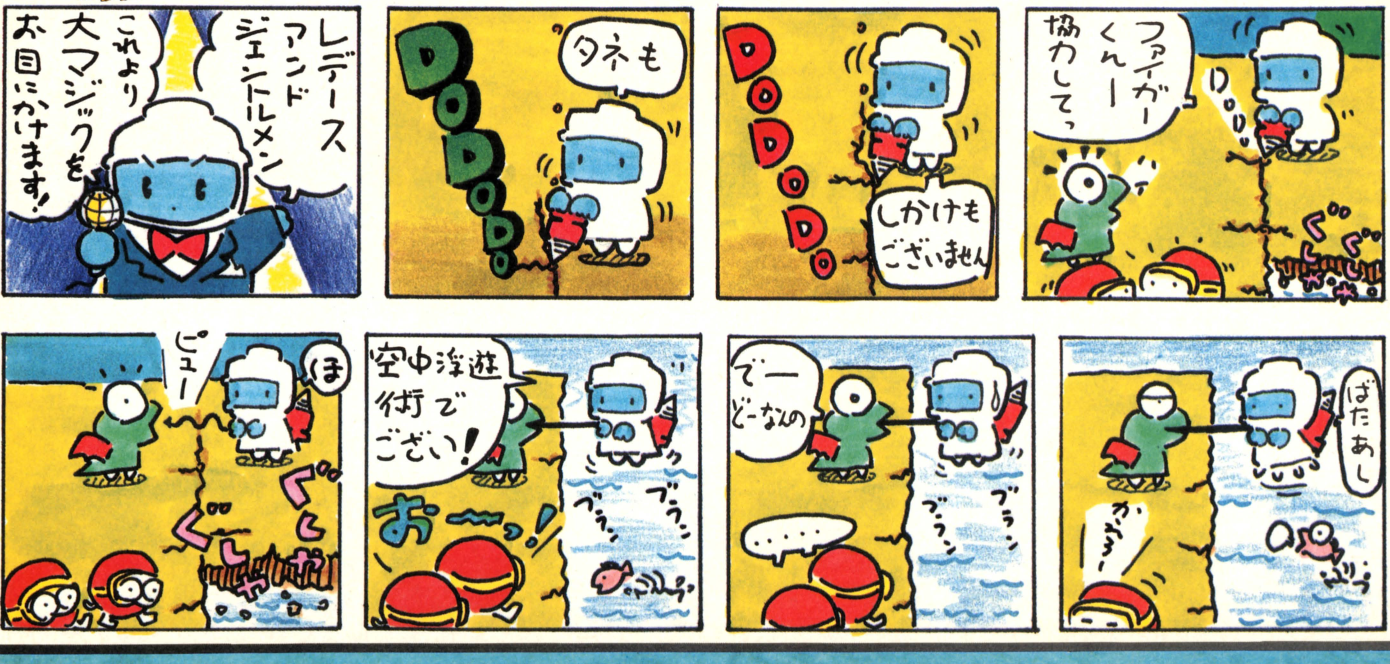
⬆ここで、ズギュギューンと弾を撃つと、なぜか、画面の左はしから、ズギュギューンと自分めがけて弾が返ってくる。まわりどうろうみたい。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 833 ガバス GVS

●ディグダグII ©(株)ナムコ

敵が破裂するまで落ちないぜっ！

長崎県　堤　勝也（会員番号900040）

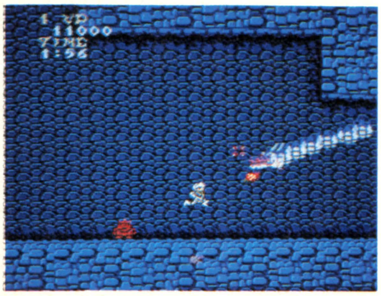


図書券 2,000円 ファミ通チケット 905 ガバス GVS

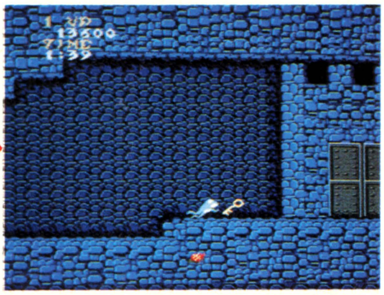
●魔界村 ©カプコン

カエルぴょこぴょこクリアーだぜ!!

新潟県　根津陽一（会員番号311665）



⬅3面の終わり。ドラゴンに攻撃、カエルキングのそばでトドメをホイ。



⬅ドラゴンを倒してカエルに変身。そのままカギをいただきまーす。



⬅カギを取ったその一瞬、カエルのアーサーは人間にもどってガッツ!!



人間は高等動物、当然両生類の連中よりドーンとえらい。アーサーなら強いけどカエルではオハナシにならない、なーんにもできるはずがない、なんて動物の力をバカにしているヤツはいないかな。カエルにだって、人権はないけれどマッ赤に流れる血しおがある。それを証明するのがこの秘技である。

アーサーがカエルキングに触れちゃってカエルになると、ヤリも投げられなくてお手あげだい！　と簡単に判断してはイケナイ。なんとおどろくなかれ、カエルでも面クリができるぞ！

アーサーのままでドラゴンを目覚めさせ、激しく攻撃をくわえる。猛攻でドラゴンを弱らせておいて、カエルキングのすぐ横で「てい！」とばかりにドラゴンにトドメをさす。トドメをさしたらすばやくカエルキングにタッチ！　アーサーはカエルになってしまう。そのあいだにドラゴンはくたばり、上からカギが落ちてくるね。カエルのアーサーがカギを受け取った瞬間、カエルのはずのアーサーは人間にもどってガッツポーズ。けれどもすぐにカエルにもどり、門まで歩いていって面クリしちゃうってワケ。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 897 ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

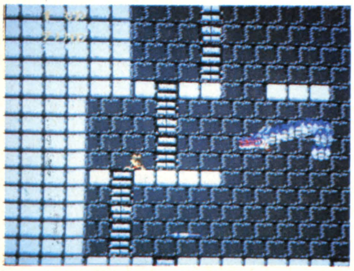
帰り道は怖かった、来たときよりも……

兵庫県　福尾伸一（会員番号900034）

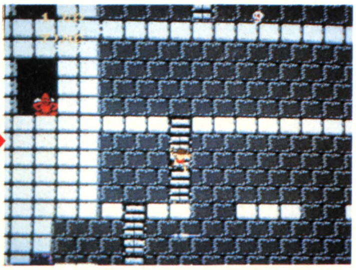
場所はステージ6。ラウンドセレクトするなり地道に面クリするなりしてチョーダイ。ハシゴを登ってドラゴンのところへ行き、怒りまくって火を吹くドラゴンを完全に無視してさらに上部へとトントン。フロアーを2つ上がってそこからポンポンと飛び下りる。

このとき気をつけて欲しいことは、ジャンプしておりちゃダメってことだ。ポンポンとおりていくとアラマァ、ビックリ。画面がもう、写真のようにガッタガタになってるのだ。

よーするにバグなんだけど、まるで墓場のようだね。一見の価値あり。



⬆出たなドラゴン！　今回はオマエの顔を見るだけだぜ。いずれまた会おう！　バイバイ。



⬆ドラゴンを無視して階上へ進む。フロアーをおりていくにはジャンプしないでフツーに。



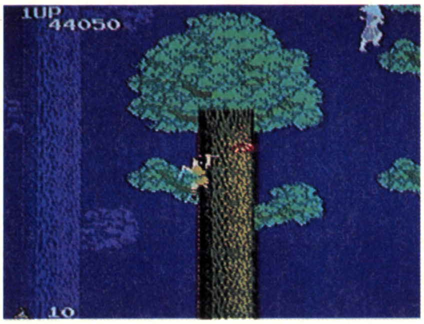
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,103 GVS

●影の伝説 ©タイトー

永遠につづく蝶の舞い

東京都　朝倉禎久（会員番号658161）

東京都、朝倉クンからの秘技。チョウが何匹も何匹も舞う、うつくしき秘技なのだ。
章はどこでもよろしい。対決のシーンに"影"を急がせ、低い木にのぼるのだ。チョウがでてきたらそこでチョウをたおす。そのあと、木をのぼりきり、大きくジャンプ！ するといま倒したばかりのチョウがまたおりてきて、ジャンプをくり返すたびにチョウが何匹でもおりてくる。チョウが見たいだけジャンプをくりかえせば、永遠に続くチョウたちの舞い踊りなのだ！



⬆ちょうどこの辺の高さ。あらわれたチョウにむかって攻撃！ このあとジャンプをくり返すのであーる。



⬆ジャンプをすれば、チョウがあらわれ、ヒラヒラと永遠につづくチョウたちの美しき舞い踊りなのだ！

図書券 1,000円
ファミ通チケット 985 GVS

●1942 ©カプコン

火の玉がついてくる

千葉県　小屋裕晃（会員番号900041）

まったく補助機はカワイイやつだぜ。まるで主人に忠実な犬のようについてきてくれるね。彼らがいればコワイ物なし！ 幅の広い弾幕で敵を迎えうて！
このハチ公のような忠実さは、彼らがこの世を去ってもつづくものなのだと、千葉の小屋クンから知らせが来たぜ！ 健闘むなしく補助機がやられても、それと同時に自機をクルリと回転させるのだ。そのまま回転をつづけているあいだ、補助機の火の玉たちはやられてもなお、主人を慕ってついてきてくれるのだ!!
火の玉はカワイイ補助機たちのたましい。けなげなこころいきだね。



⬅回転する自機のよこを、ソッとついてくる火の玉。カワイイ奴だぜ。

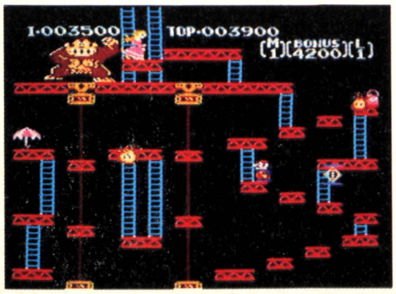
図書券 1,000円
ファミ通チケット 934 GVS

●ドンキーコング ©任天堂

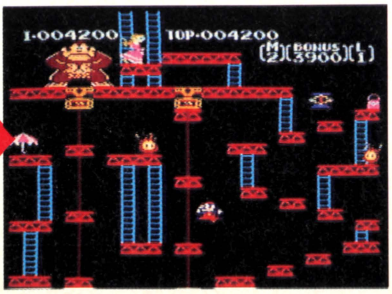
レディーのもとへワープしちゃおう

大阪府　松田圭祐（会員番号900042）

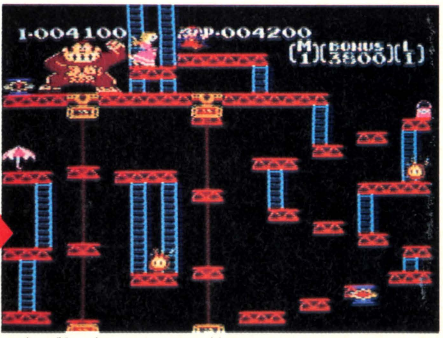
ひさしぶりだぜドンキーコング、マリオの登場だ。2面にきたら、下の写真のこの場所で、となりのリフトが床へ消えていく瞬間にジャンプ！ 飛び下りちゃえ!! マリオは下に消えて、やがてラッキー！ レディーのすぐそばに、マリオが空から降ってくるぞ！



⬅みんなのことだから、2面へ行くのはカンタンなことだよね。



⬅この場所からジャンプで飛び下りる。リフトのタイミングが大切だぜ。



⬆地の底へ消えていったと思われたマリオだったが、やがて空から、愛するレディーのもとへワープしてくる！

ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

図書券
2,000円
ファミ通チケット
886
ガバス GVS

●かんしゃく玉投げかんたろうの東海道五十三次 ©サン電子

ディスカウント・ユーレイ発表っ!

広島県　広瀬浩一　（会員番号900031）

バーゲンだよ



大安売だよ!

お札を3枚集めるといきなりゲタが降ってくる驚異、そのゲタをはくといきなり空を飛んでしまえるという不思議。このふたつの奇跡でおなじみのこのゲームだが、さらにお札を一枚も持ってないと幽霊にとりつかれてしまうことでも有名である。そんなわけで「ゲタは欲しいが幽霊はこわい」、といった標語までできてしまった。しかし今日からはこんな標語とも、オサラバの秘技があらわれた。

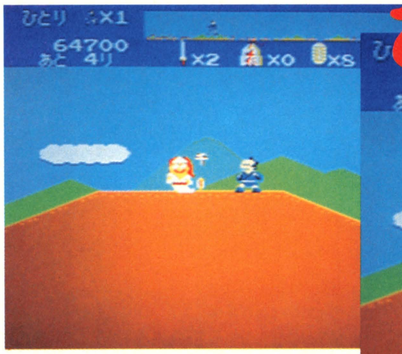
この秘技は街道其ノ伍が一番わかりやすく、この街道までにお札を3枚集めてくれ。さてお札が3枚(3の倍数)集まれば、ゲタが降ってくる。それをとると札の数を表示するゲージが、点滅するはずだ。さて、次がポイントだぞ。この点滅中にゲタを取り、前方はるか近くで直進中の幽霊に向って突撃するのだ。

さてこの一連の動作をおこなえば、当然必要となるお札の数は4枚だ(ゲタに3枚、幽霊に1枚)。3－4＝－1、1枚お札がたりなくなる輸出赤字に悩むアメリカのようになるはず。ところがゲージの点滅が止むと、なんと－1どころか2という輸出黒字日本のような枚数になってしまうのだ。これはどうやら先に取ったゲタよりも、後の幽霊のほうが優先されるためにこうなるらしい。しかしこれでは円高ドル安で物が安くなったようなもの。だとするとあのゲタは舶来品、USAリーガルだったのであろうか?

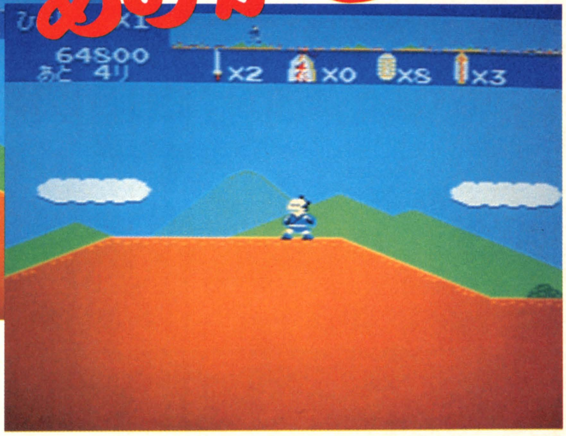
↑うわぁ〜ユーレイだ!　と、あわててゲタをとろうとしてユーレイにつかまるのはよくあるパターン。



↑手前のお札をとったら、あわてず、さわがず、おっとりとゲタをとりに行くようにしよう!



ありがてぇな



↑さあこれで安心だ。そのままわざとユウレイにつかまってしまうのがこちらの作戦。

→うっしっしっ。うまくいったぜ!　3枚減るはずのお札が1枚減るだけで済むのだ。

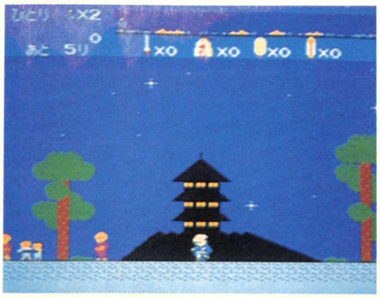
図書券
1,000円
ファミ通チケット
606
ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

カン太の青春!　後ろから前から!

大阪府　山下洋一　（会員番号671839）

→さて、あなたは何秒後ろを向いたままやられずに走れるか。挑戦だ!



今日もただひたすらに前へ前へと、江戸へと青春の大爆進をつづけるカン太郎少年。そのどんな障害さえも恐れない行動は、戦う男の鑑とでもいうか、はたまたレミングの死の行進とでもいうべきか。まあ彼女のために前進しつづけるその姿は、胸をうつものがある。ところがカン太郎のこの走りに、チャチャをいれる秘技がよせられた。

この秘技にはまずジョイスティックが必要だ。そしてコントローラーかジョイスティックをどちらでもいいから右レバーをいれて、もう片方の移動キーを左の方向にいれる。するとどうだ、なんとカン太郎が後ろ向きになりながら進んでいくではないか。敵に後ろを見せないはずのヒーローが、後ろを見せまくってつき進む姿は不気味だ。後ろ向きに走るカン太郎は何をしようというのか。あんなことをして普段使わない筋肉を使えば、次の日体中が痛くなるというのに。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 711 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

お札バラマキ事件発生す!!

兵庫県　千屋克宣　(会員番号050699)

お札は必要だ。なんとしても増やしたい、一時払い養老保険(年利8パーセントさ)を使っても増やしたい。そんなファミコン財テク派のあなたに、お札無限増殖法があるのです。

やり方はいたって簡単、まず3面の一番はじめの川の手前まで行く。それから1UPをして、家の上からお札をとりましょう。あとはひたすら家の前で敵をまち、ポッキリコンと死ぬだけ。すると川の手前に戻ってゲームが再開されるので、もう一度といわず二度も三度もしつこく続ければ無限にお札が増えていくというわけ。これさえ使えば中国ファンドや国債を使わなくても無理なくお札が増えていくという、ママもこれなら安心さ的秘技なのでした。

お札が1枚、お札が2枚・・・



➡お札をとれば、あとは死ぬだけ。家を通りすぎないように注意して死ぬことだな。



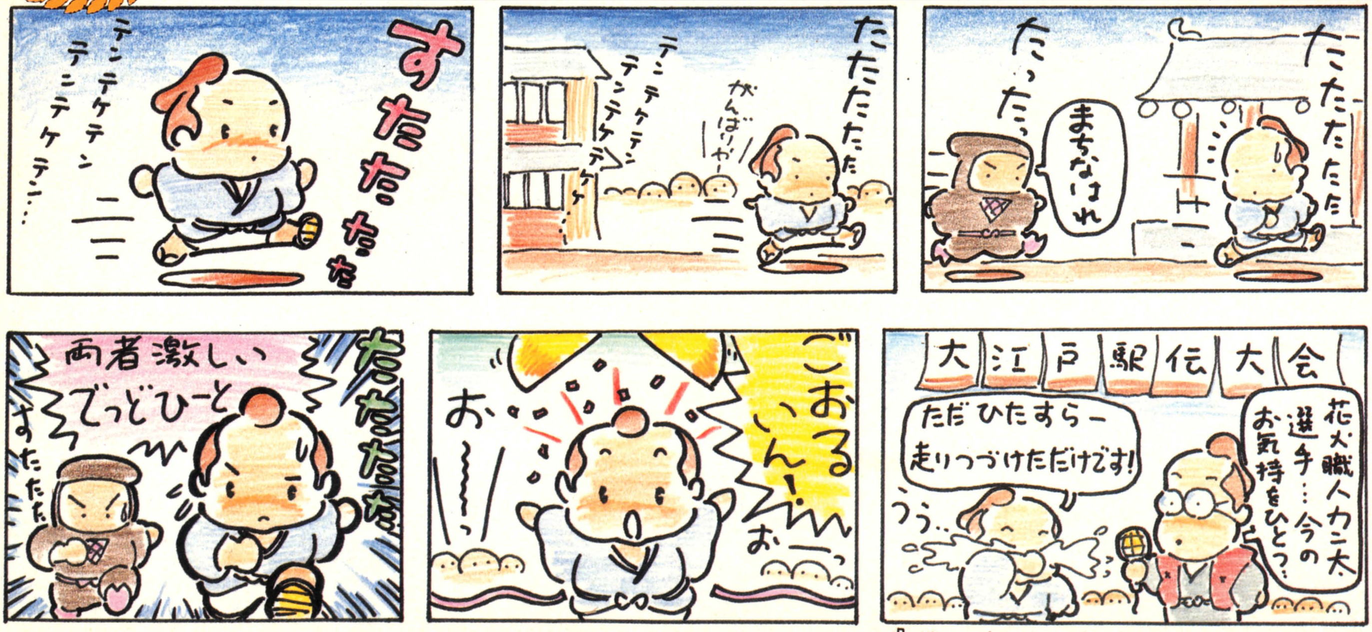
⬅お札をとっては死に、とっては死に……。そりゃたしかにお札は増え続けるよ。でもぜーんぜん先に進めないんだぜえ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 930 ガバス GVS

●かんしゃく玉投げカン太郎の東海道五十三次 ©サン電子

右へ動くこと、イタチのごとし!!

東京都　小村邦宏　(会員番号104867)



✚ボタンの右を押したままで1面クリアできるよ…

ファミ通第7号は9月5日(第1金曜日)発売です

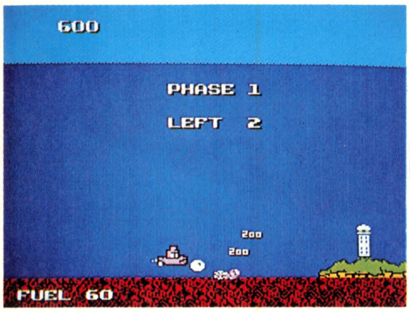
図書券 2,000円 ファミ通チケット 1,267 GVS

●スクーン ©アイレム

2度めのネックレスでなんと3UP！

東京都　高橋由幸　(会員番号900030)

おっハマコだ！



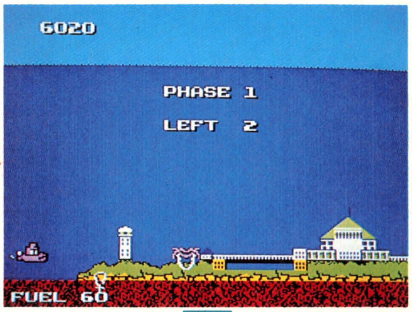
←毎度おさわがせの、バイオ生物、ハマコでござーい。なんて言うわけないか。

ネックレスになった



←ほーら、おまえはタダもんじゃないと思っていたぜ。首飾りになっちゃった！

さらに撃つと…



←なおも、アイスボールを撃ちつづけると、ハマコに戻り、またまた首飾りに!!



←2度めの首飾りを取ると、なんと一挙に3UP!! 残り機数が5になったぞ!!

前号でハマコを連射で一挙20万点！　という秘技を紹介したけど、おぼえてるかな？　バイオ生物ハマコは、ワープに重要な役割を持っていたね。ハマコには神秘のにおいがするぜ。ちなみに、ハマコとは横浜っ子のことではないし(ちょっと古い)、ましてや浜田幸一さんのことでもない(とっても古い)。念のために。

そのハマコにアイスボールを10発あてると、魔法の首飾りに変わる。それを取ると１ＵＰっていうのは知ってるね。だけど、ちょっと待て。そのまま取らないで、なおもアイスボールをバシバシ打ち込むと、首飾りはハマコへ逆もどり。チェッ、なーんだ。と思ってはイケナイ。もっとしつっこくアイスボールを打て！　ホラ、またまた首飾りになっちゃったでしょ。

この２度目の首飾りを取ると、なんと一挙に３ＵＰ！　これで手持ちと、教会の１ＵＰとをあわせると、１面だけでも残りが６機になってしまうのだよ。これは、はっきりいって、ボロイ。しあわせ？　ウン、ウン。チャンチャン。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 950 GVS

●スクーン ©アイレム

サメがうじゃうじゃ集まってきた!!

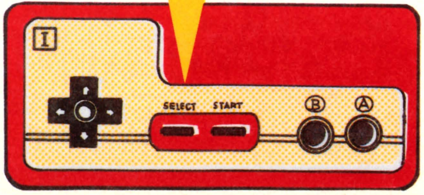
神奈川県　関根悦子　(会員番号218291)

スクーンのタイトル画面を見てると泣けてくるぜ。哀愁を込めたメロディー。ああ、ホントウに人類は死滅しかけているんだなあ、ガンバらなくちゃ……なんて悲愴感にひたってしまうぜ。それなのに、それなのになんなんだ、あのジョークってヤツは！　裏切りものめ許さん!!

人々の救出をジャマするジョークはほんっとうに憎い！　しかも今回このジョークどもをうじゃうじゃ集めるテクニックを発見した。それがなんと、ボクたちが手を出せないタイトル画面の中に集めちゃうのだ！　クヤシイ〜〜ッ！

そのやりかたは、タイトル画面中にセレクトボタンを連打すればカンタンにできるんだけど、ジョークがウジャウジャいると、タイトル画面の悲しみがグンと増大するぜ。チクショウ！

タイトル画面のときセレクトボタンを連打していると…



きゃ〜〜〜〜〜！



↑にっくきジャマもの、ジョーク。地球生命でありながら、裏切るとは、許せねーっ！　とは言ったものの、こう多くちゃ……。

禁断の秘技大募集っ!!



全国の、いや全世界のファミ通㊙情報部の諸君!! 大げさじゃなくて、本当にフィリッピンからも情報を送ってくれた人がいたんだぜ。いやあ。我が㊙情報部も全世界的組織に成長したか……ふふふっ。

おっと。で、何が言いたかったかというと、禁断の秘技募集のお知らせなのだ。みんな毎号、禁断の秘技をたのしみにしてると思うけど、この禁断の秘技を面白くするかどーかは諸君からの情報にかかっているわけだ。そーゆーわけで、そこんとこよろしく、とお願いしちゃおう。

情報が採用された諸君には、全国共通の図書券(1,000円～3,000円)とファミ通チケット(500GVS～1,500GVS)をあげちゃうよ。

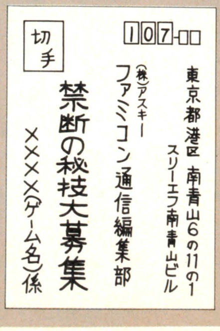
おまけに、採用された諸君のなかで、まだファミ通の会員登録をしていない人がいれば、会員番号を登録して、ファミ通会員証まであげてしまおうというのだ。これはもう、応募するっきゃないと思うな。

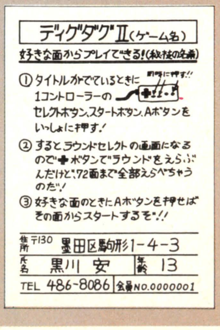
あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集係

はがきのかき方っ!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どーするのかを書くこと。会員番号をまだ登録していない人は、会員番号のところに"ありません"と書いてくれ。





ファミコン通信 ガバスシステム

ガバスって何かな？ それは、ボクたち"ファミコン通信"の読者だけが手に入れられる秘密のチケット。右のページにならんでいるのがそのガバスチケット、16ガバスだ。そしてガバスシステムっていうのは、このガバスをぼくたちががんばってためると、下に紹介するよーなゴーカなプレゼントを手に入れることができるっていう制度だ。やったね！

そこで、ガバスを手に入れる方法なんだけど２つある。まずは毎号ついてくるガバスチケットをコツコツためる方法だ。でも、それじゃ待てないよぉ！ と思った人にはもうひとつの方法がある。"禁断の秘技"や"町内会"のコーナーに、キミの見つけた技やアイデアを投稿して、「これはいいぞっ」と採用されたら、一挙に最高で3,000ガバスまで手に入れることができる。これは絶対オススメだ(詳しいことは107ページの"禁断の秘技大募集"の記事を見よう)。さあ、とにかくキミもガバスチケットを集めて、プレゼントをもらおう。キミは何がほしいかな？

ガバスを集めれば、これがキミのモノ！

それじゃあ、そんなガバスチケットを集めると、いったいどんなモノがもらえるかというとだ、右を見てくれ!! プレゼントするのは、このゴーカな10種類のモノたちさ。ムフフッ、チケットためようね。

応募方法は、欲しいモノのところに表示された数のガバスチケットがたまった時、そのガバスチケット全部と、右のページの上にある応募券を切りとって必要事項を全部記入したものを、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ること。いいかな。ただし、①②③の品物は、それぞれ毎号抽選で10個ずつのプレゼントだから注意してね。あと今号の応募券を使っての応募は、9月15日到着分までで締め切りだ。それ以降は次号の応募券が必要デス!! ガバスシステムは、ずっと続くんだよ。





6号のあいことば

指・鍛練○場





☆今回の応募の締め切りは、9月15日到着分まで！

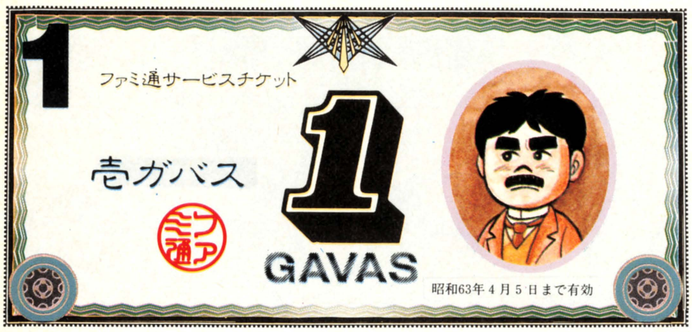
あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミのガバスチケットだっ!!

6号のあいことば　　　　9月5日号

お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一　ガバス	

※会員番号のない人は書かなくてよい



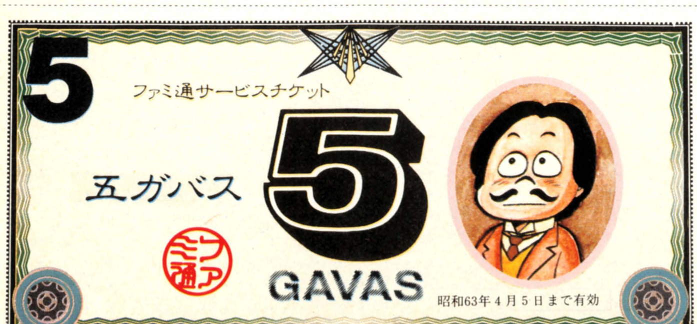














ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

ガバスでもらうプレゼント応募券⑥

締め切りは1986年9月15日　（9月5日号）

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	（　　　）　—





このファミコン通信がのれんわけされた本なんですよ、あらよいしょ



かんぶつ屋ののれん、のみ屋のナワのれん……のれんをくぐれば、ミステリーワールド。日本人とのれん、切っても切れない仲ですね。だから、たとえば、のれんをゆずるとか、のれんわけとか、引用されてしまうわけです。のれんわけ……そういやそうでした。このファミコン通信は、月刊ログインというパソコンの情報誌からのれんわけされた雑誌なのでしたあ。ファミコン通信の内容に興がのれば、そしてパソコンについて興味があれば、読んでみてもいいんじゃあないかな

あなたと僕の合言葉、げっかんろぐいん

LOGIN

9月号好評発売中　定価480円

CAPCOM

ゲーム・ミュージックは進化する

ゲーセン少年の諸君、お待たせしたね！
いよいよカプコン・ゲーム・ミュージックの登場だ。
「魔界村」「戦場の狼」をはじめ「ソンソン」「1942」
「エグゼドエグゼス」などカプコンの名作をみ〜んな収めてあるぞ。
ビデオ・ゲームの重厚なサウンドは、ゲーム・センターだけではわからない。
こんないい音してたのかと、あらためて聴きほれてほしい。
レコードを聴きながら攻略法を考えるのもいいかもね。
という訳で、お家で「魔界村」にハマっているみんなにも大スイセンだ！

カプコン・ゲーム・ミュージック

GMOレーベル第4弾、8月25日発売。
LP：ALR-22905 ￥2,200　カセット：ALC-22905 ￥2,200
CD：28XA-94 ￥2,800（CDのみ9月25日発売）



収録ゲーム・ミュージック
●魔界村●ソンソン●1942●ひげ丸●闘いの挽歌●魔界村アレンジ・バージョン●戦場の狼●ガン・スモーク●エグゼドエグゼス●セクションZ●戦場の狼アレンジ・バージョン

お待たせ！「コナミG.M.VOL.2」も発売だ!!

グラディウスやツインビーでおなじみの「コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1」に続いて、「VOL.2」が9月10日発売になるよ。もちろんVOL.1に負けない内容だから、きっと楽しんでもらえると思う。夏休みもソロソロ終りだね。みんな元気で秋を迎えよう！

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2
LP：ALR-22904 ¥2,200　カセット：ALC-22904 ¥2,200　CD：28XA-86 ¥2,800（CDのみ9月25日発売）

GMOレーベルからのお知らせ

ゲーム・ミュージックの専門レーベル、GMO（ゲーム・ミュージック・オーガニゼーション）では、ゲーム・ミュージックの情報交換クラブ「GMOアソシエイツ」を結成したいと思っているんだ。ゲーム・ファンだけじゃなくて、ゲーム・デザイナーやゲーム・ミュージシャンを目指している君たちの積極的な参加と運営を期待している。そこで「GMOレーベル」や「GMOアソシエイツ」についての君たちの意見をいろいろ聞かせてほしい。次の住所まで、ハガキでどんどん送ってね。
〒108東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード株式会社内「GMO係」

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社　G. M. O.

ASCII SOFTWARE

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

3ヶ月で解けたら

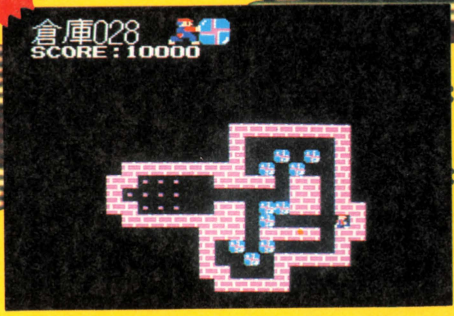
好評発売中

パズル&アクションゲーム

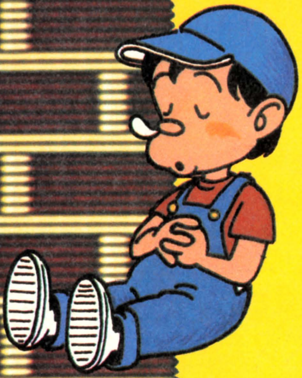
涙の倉庫番スペシャル

ASC-001

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ケ月でできたら、あなたは天才です。



●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。



ディスクシステム用　標準小売価格2,980円

解説本付

ディスクライターでの販売は、10月1日から開始します。

涙の倉庫番スペシャル発売記念
「150面解けたらあなたは天才だヨ！」キャンペーン

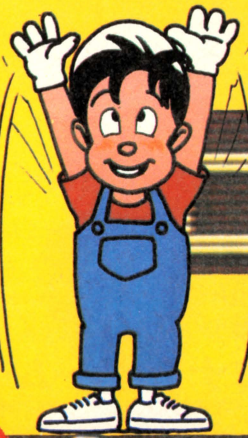
150面解けたかた先着250名様 8月末日〆切に 特製メダルをプレゼント

応募方法
- ●「涙の倉庫番スペシャル」のパズルモードで150面解いたディスクと住所、氏名、年令、電話番号、ご意見、ご感想を書いた用紙を同封し、封書でお申し込み下さい。
- ●ディスクをお送りくださる際、破損しないよう厚紙などで補強して下さい。
- ●150面解いてあることを確認後、先着順にプレゼントとディスクをお返しいたします。お申し込み後1～2週間ほどかかりますが、あらかじめご了承下さい。

〆切　先着250名様で8月末日〆切とさせていただきます。

発表　プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。

申し込み先　〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
㈱アスキー　ホームソフトウェア開発部
「涙の倉庫番スペシャル150面解けたヨ」係



※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。



あなたは天才!
3倍楽しめる3つのモード付き
●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。
倉庫006
SCORE:04823
TOTAL:00024676
1000
●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
DISK
●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。
倉庫048
SCORE:10000
S
N
OIL

ASCII SOFTWARE

その名はアスキースティックIIターボ

9月中旬発売予定 予価9,900円

ファミリーコンピュータ™専用

あのアスキースティックがグレードアップしてやってくる!!



●主な特長

●**柔軟な連射機能**　トリガーボタン(A、B)をはじめスティックレバー、スタートボタンなど、複数のものを任意の組合せで連射の設定が可能です。例えば、スタートボタンを連射にした場合は、ゲーム中に押すとコマ送り的にゆっくりとゲームができるので、難しいゲームも難無くクリアーすることができます。

●**連続調整の連射**　連射スピードは毎秒8発から35発の間で連続調整が可能なので、すべてのゲームで最適なスピードを設定することができます。

●**割と便利なモニターランプ**　トリガー及びスティックの位置に対応して本体中央のLEDが点滅するので、連射モードとレバー位置のチェックなどが瞬時にできます。

●**4-8切換機能**　回路的に切り換えるので、4方向タイプのゲームにも8方向タイプのゲームにも自在に対応することができます。

●**交互に2人で遊べる機能**　1P-2Pの切換スイッチにより、ジョイスティックを2台揃えなくても2人で交代に遊ぶことができます。但し2人同時にするゲームの場合は(テニス、ツインビー等)、もう一台をアスキースティックIIターボの後ろに接続するか、1人がファミコン本体側のジョイスティックを使用します。

●**カセットテープにセーブする機能**　アスキースティックIIターボはカセットインターフェースを内蔵しているので、カセットテープにゲームのデータをセーブ(保存)するタイプのゲーム(エキサイトバイク等)はキーボードを持っていなくてもセーブ(保存)やロード(呼出)をすることができます。

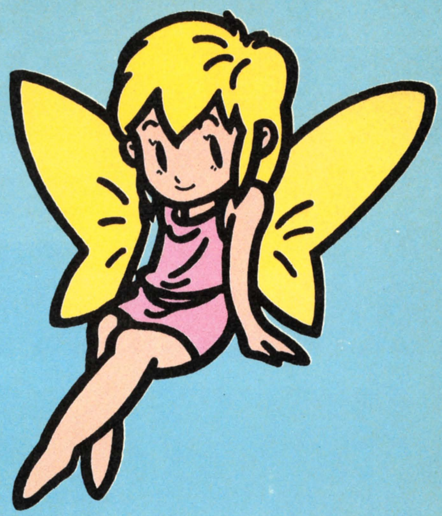
●**一新したデザイン**　ジョイスティックを人間工学上最も使い易い形にするため、ボディーを成形品に変更しデザインもおしゃれにちょっとハイグレードなイメージなものにしました。

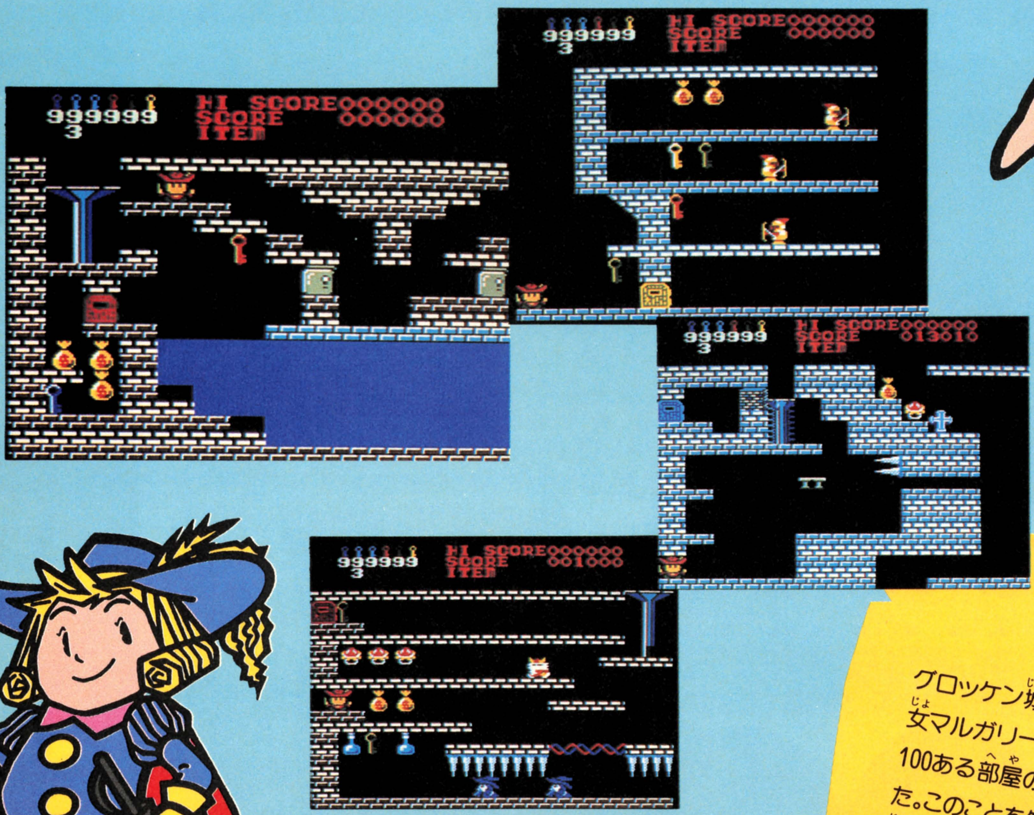
●**さらに拡がるオプションジャック**　これからアスキーより発売されるアダプターを接続すれば、さらに高機能なジョイスティックへと進化します。

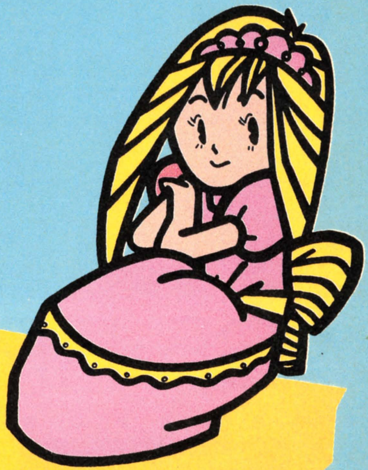
パソコンゲームソフトで爆発人気
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!

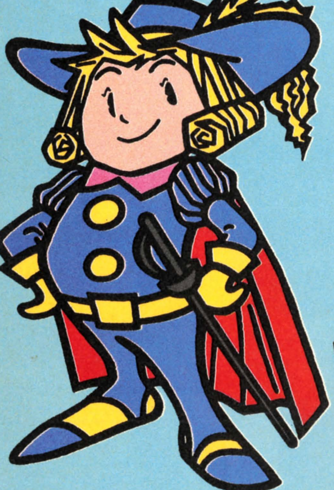
キャッスルエクセレント

ゲームカセット 9月末発売予定 標準小売価格4,900円 HSP-05











グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

※画面写真は開発中のものです。

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は**03-250-5600**にかわりました。

今までの電話番号はなくなりましたのでご注意ください。なお、商品のマニュアル内の質問、問い合せ、電話番号も上記の番号にかわります。

※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。 ※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル **株式会社アスキー**



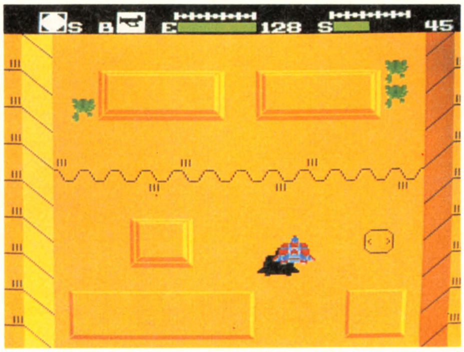
DOG情報局

DOG DISK ORIGINAL GROUP

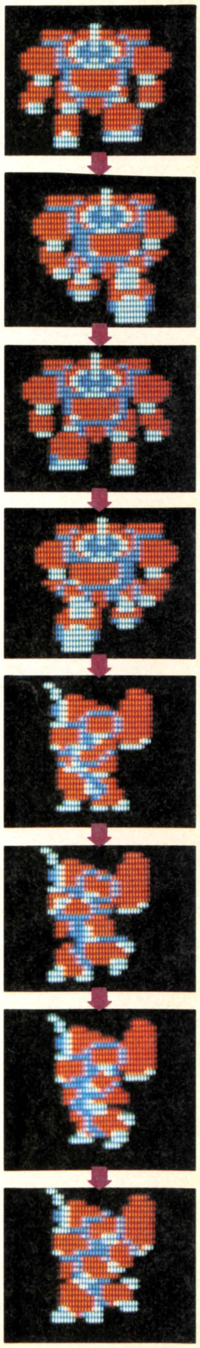
パソコンソフトメーカーが7社集まって作ったDOG(ディスク・オリジナル・グループ)。この“DOG情報局”は、そんなDOGの近況をどんどん紹介していくコーナーだ。ディスクユーザー諸君、注目だぞっ!!

ライジン (仮題)

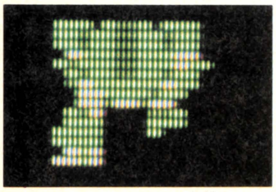
ファミコン初のSF・RPG『ライジン』の開発が進んでいる。スタイルとしては『ゼルダ…』の画面切りかえとスクロールの長所を足したものとか。主人公は歩行形体(ロボット)と飛行形体(ジェット機)に変身できるメカで、パーツを集めることにより、システムアップもするんだって。動きの楽しめるRPGにするっていうから期待大。



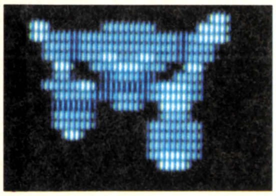
↑中央右寄りの赤いジェット機が主人公キャラだ。こんなカッコいい画面が、どんどんスクロールするんだってよ!!



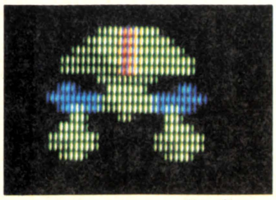
SF・RPGの登場だ!!



↑メカデザインその1。名前はまだない。頑丈そうなロボットだなあ。

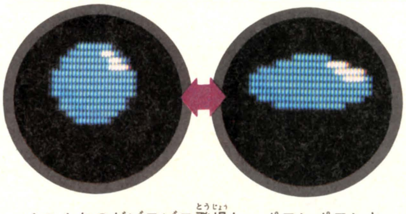


↑メカデザインその2。かなりシェイプアップしてある。機敏そうだぞ。

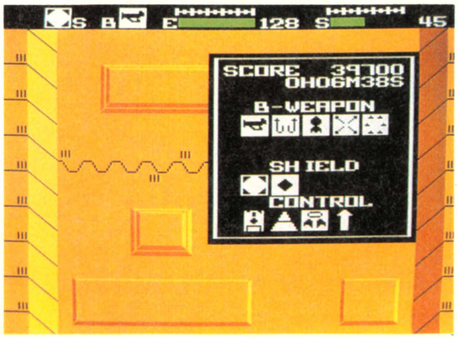


↑メカデザインその3。頭と足だけみたい。きっと下っぱロボット(!?)

レプル

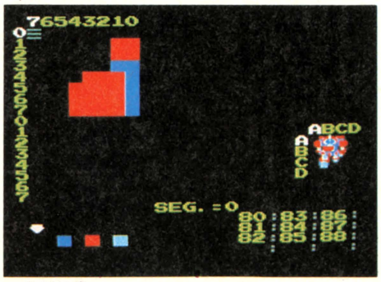


↑こんなのがゾロゾロ登場し、ポヨンポヨンと跳ね回るのだ。メカというよりバイオッぽいな。

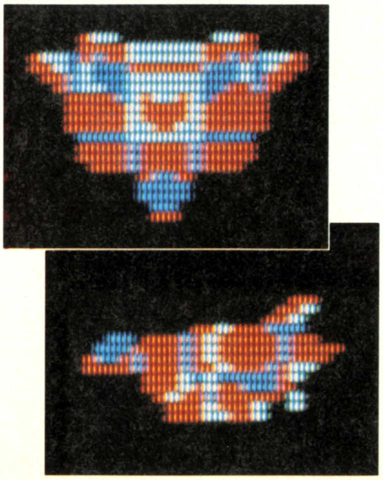


↑ビーム砲にナパーム、亜空間シールドに対ビームシールドなど、複数ある武具パーツをマルチウインドーで選択。

主人公のエディット



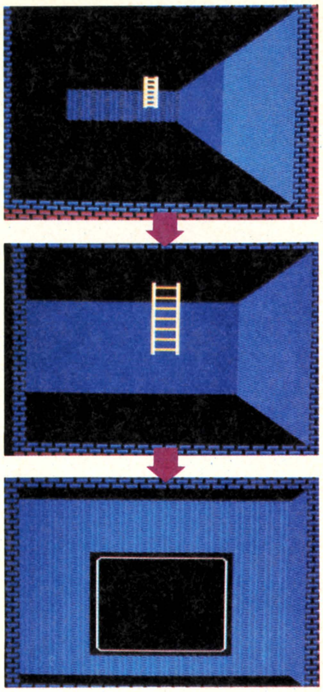
↑秘密兵器(?)キャラクター・エディタ。これを使えばアニメ(右)もジェット機化(下)も簡単。



ディープダンジョン(仮題)

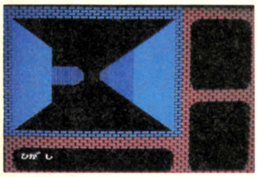
これまたファミコン初の3D迷路型RPG『ディープダンジョン』の開発が、快調に進んでいる。ファンタジータイプの本格派RPGになる模様で、登場する怪物たちも下図のようなおどろおどろしいものばかり(まだ作製中のもので変更の可能性もあるとか。色はこちらで指定)だ。迷路はごらんの通りのリアルなもので、地下6層以上にもなる広大なものらしい。おー、こりゃあ、楽しみだぜい!!

あっ、はしごだ!!

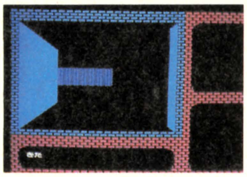


↑前方にハシゴらしきものが見えたので近づいてみる。真下に着くとウインドウが出現、なにかメッセージがあるときは、こんな風に表示されるんだぜ。

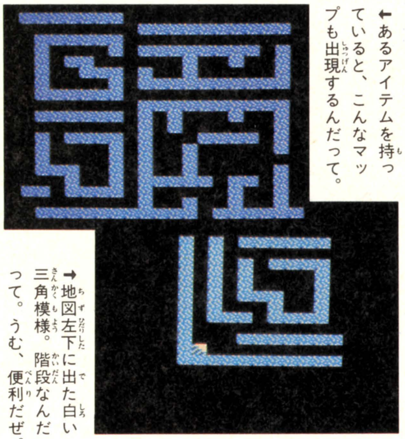
本格派3D迷路



↑ひがしに1歩進んでみる。おやっ、どうやらT字路になっている。



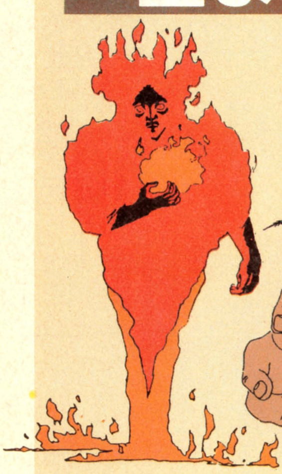
↑今度はきたに1歩。画面は一瞬に切り換わる。臨場感は満点だ。



←あるアイテムを持っていると、こんなマップも出現するんだって。

→地図左下に出た白い三角模様。階段なんだって。うむ、便利だぜ。

生まれつつある怪物たち



↑ボヤーッ、とした炎の中から突然、人間が登場する。ゾ――ッ。



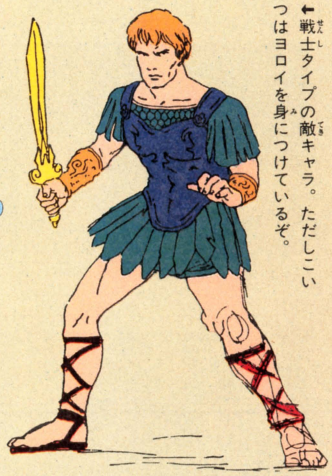
↓一見したところゴキブリ。きっと巨大化したやつだ。すごい生命力!?



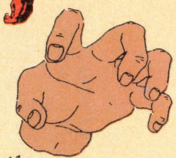
→いわずとしれた大グモ。おそらくかまれると毒に体が侵される。



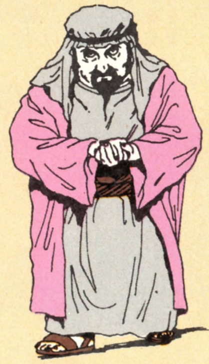
↓巨大バチ。おそらく刺されると体が毒に侵されるか麻ひする。



←戦士タイプの敵キャラ。ただしこいつはヨロイを身につけているぞ。



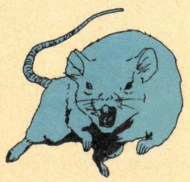
←手の怪物。知らぬまに近よってきて、後ろから首をしめるのか!?



←一見したところアラブ系の商人。もみ手がいやらしい。きっと腹黒いんだぜっ。



←大トカゲ。皮が固く、防御力の高いものが多い。不気味だ。



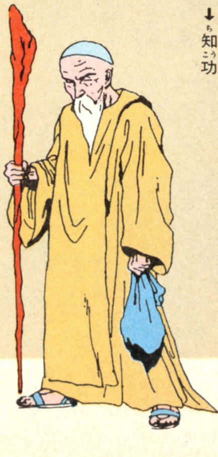
→見ての通りの大ネズミ。RPGにおける下ッぱ敵キャラの代表選手だぜ。



→やせた老人にも見える。おそらく地下に住む小人族なのだろう。謀略が得意!?



→戦士タイプの敵キャラ。攻撃力はスゴイが、防御力は低いのが多いが……。



→杖をついた老人。おそらく聖人、哲人、僧侶か、もしくは魔法使い。



↓頭部がネズミの怪物。知力は足りないが機敏で攻撃力の高いものが多い。

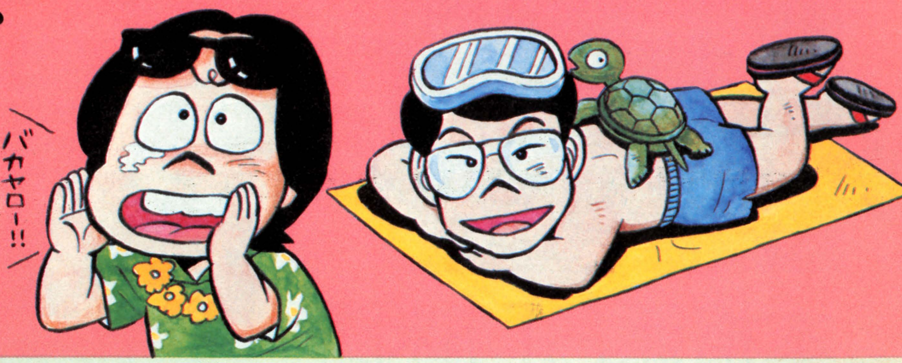
創刊記念大プレゼント 合計10,000名さま

5号連続カートリッジ&ファミ通グッズ

連番 最後の プレゼント

第5回 当選者発表

ついに5回目、最後の当選番号発表なのだっ。泣いても笑ってもこれでオシマイ、真剣に自分の番号を探してみよう。敗者復活のチャンスもこれで最後。だけど、カートリッジもファミ通グッズもまだまだいーっぱいあるから、この最後のチャンスにかけてドンドン応募しちゃおーね。絶対当たりって信じてようぜっ!!



1 カートリッジ部門

当たりの番号っ!!

下5ケタ

		28761	45817	61987	74552	89900
		29766	49005	61995	79839	90133
		31887	50150	62377	80012	90772
00947	15572	33712	52394	63000	81573	91532
05698	16394	35618	53326	64919	82682	95638
08283	17258	41081	59618	65312	82953	97891
10926	18124	41532	59876	70101	88710	98600
13531	24392	44431	60232	73589	89788	99913

1 じゃじゃ丸の大冒険



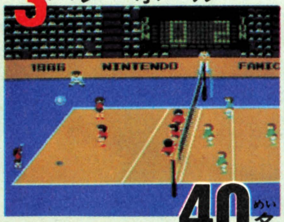
ジャレコ 40名

2 ソロモンの鍵



テクモ 40名

3 バレーボール



任天堂(ディスクカード) 40名

4 北斗の拳



東映動画 40名

5 六三四の剣



タイトー 40名

6 高橋名人の冒険島



ハドソン 20名

7 バナナ



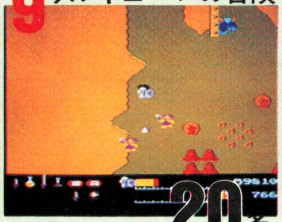
ビクター 20名

8 ドラゴンクエスト



エニックス 20名

9 ワルキューレの冒険



ナムコ 20名

10 スカイキッド



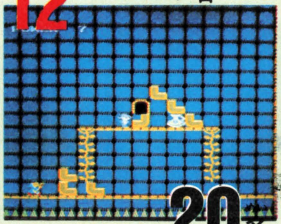
ナムコ 20名

11 魔界村



カプコン 20名

12 バベルの塔



ナムコ 20名

13 キングスナイト



スクウェア 20名

14 スーパーマリオブラザーズ2



任天堂(ディスクカード) 20名

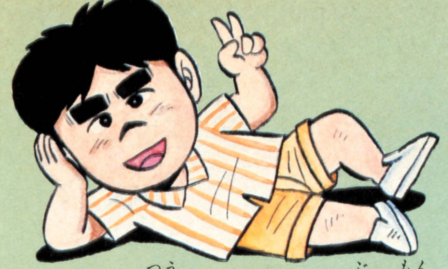
15 がんばれゴエモン! からくり道中



コナミ 20名

当選者の発表は、賞品の発送をもってかえ

2



ファミ通グッズ部門

16 ファミ通スティック



下5ケタ
35807
93583
10名

17 ファミ通Tシャツ



下4ケタ
3542
4192
7324
190名

18 ファミ通消しゴム



下4ケタ
0197
1653
5481
200名

19 ファミ通ステッカー



下4ケタ
0251
1231
2346
9041
9504
500名

20 ガバスセット



200名
下4ケタ
4086
5010
7361

21 ファミ通バッジ



下4ケタ
2049
2628
3114
3790
4821
6076
7360
500名

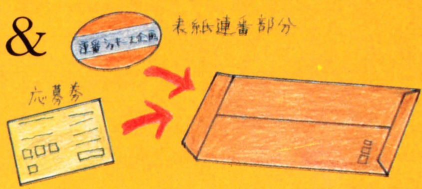
22 ファミ通キーホルダー



下4ケタ
1042
3902
8716
200名

させていただきます。

応募のしかた&敗者復活のチャンスっ!!



●当選した人!!

ついに自分の番号がみつかった人おめでとーっ！ さっそく創刊号の表紙から、自分の番号の部分を切り取ろうっ。それから下の応募券に、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書き、当たりの連番のところには、自分の番号を書く。その2つを必ず封筒に入れて、右下のあて先に送ってちょーだい。締め切りは9月5日必着！ 応募券に当選番号が書いてあっても、創刊号の表紙の番号の部分が同封していないものや、締め切りをすぎてから届いたものは無効ですから気をつけるよーに。

●はずれちゃった人&創刊号を持ってない人！

そーいう人たちが泣いて喜ぶ敗者復活戦！ こっちは応募券のみで参加できます！ 下の応募券に自分の欲しいプレゼントの番号と住所などの必要事項を書く。そして当たりの連番のところには「敗者復活戦だぜっ！」と書いて、同じあて先に送る。封筒の表に、必ず敗者復活戦とはっきり書くのも忘れないでね。

この敗者復活戦は、各号のプレゼントの締め切り日のあとに、残ってるプレゼントを抽選でバンバンあげちゃおーとゆー、じつに気前のいい、ファミ通ならではのシステム。ものによってはかなり数があるものもあるので、当たりそーなとこをねらってどんどん応募してくれっ。

●連番と会員証の関係は!?

とゆー質問があいかーらず編集部に殺到している。つまり、ひとことで説明してしまえばこーゆーことだ。「両方とももらえる！」

安心しただろー？ 会員登録のほうに、自分の番号を送っちゃった人がプレゼントに当選した場合は、ファミ通編集部からその人あてにはがきが届くのだ。そのはがきは応募券と同じものがついてるので、それを送ってもらえれば、きみの欲しいプレゼントがもらえちゃう。逆にプレゼントに当選した人は、プレゼントと一緒に会員証が送られてくるのだ。わかってもらえたかな!?

●応募のあて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
連番プレゼント係

応募券6号　FT

Ⓐ欲しいカートリッジの番号　第1希望 [　]　第2希望 [　]　第3希望 [　]

Ⓑファミ通グッズの番号 [　]

住所 〒

氏名

生年月日

当たりの連番

電話番号

どこでも行きます

ファミコン岡持ち

ファミコン出前一丁 太田貴子ちゃんはスジガネ入りだあ



今日は東に、明日は西に。日々さまよう、さすらいのファミコン出前一丁のコーナーです。今回は太田貴子ちゃんに出前一丁。本文を読んでもらいますときっとわかると思うんですが、太田さんも……マジでした。さていかがなりますか、スタートォ。

ゲームセンターそしてファミコン正統派ゲームプレイヤーなのだ！

いやあ、コンニチハ。あなたの心に灯をともす、ファミコン出前一丁のコーナーです。今回ご登場いただきますのは、太田貴子ちゃん。以前から、ゲームに対するウンチクはかなりのものだ！　という噂は耳にしていたんですが、さてそれがいかほどのものか!?　ということがいよいよ明らかになるわけです。では、行きましょう。みんなで叫んでくださいね、ハイ、ファミコン出前一丁!!

東京は南青山6丁目、〝DEE'S〟というアンティック＋CAFEのお店で出前一丁。アンティックのお店でファミコンというアンバランスさ。お店のみなさんには、たいへんご迷惑をおかけしたことを、ここでお詫び申し上げます。ほんとに、お騒がせしましたです、はい。

では、インタビューです。インタビュアーは、ファミコン帽をかぶったファミコン通信編集部のバカKです。トートツに始まります――。

K　なんか、ゲームはずっとやってきてる、とか聞いてますけど。

貴　そう。

K　昔っから、好きなんだ。

貴　うん、大好き。時間つぶしにいいじゃない。

K　時間つぶしに行ってたの!?

貴　うん、ゲームセンターか……パチンコか。

K　えーっ、パチンコ!?　そんなこと言っちゃっていいのー？

貴　いいんだよ、別に。18歳未満がだめなんでしょ？　18歳を超えたから、いいの。

K　しょうがねーなー、ったく。で、それじゃ今までで、印象に残ってるビデオゲームってどんなのがあるのかな？

貴　んー、『魔界村』、『ギャラクシアン』、『ギャラガ』と、『インベーダー』、それに『ツインビー』。あとね、『ブロックくずし』。

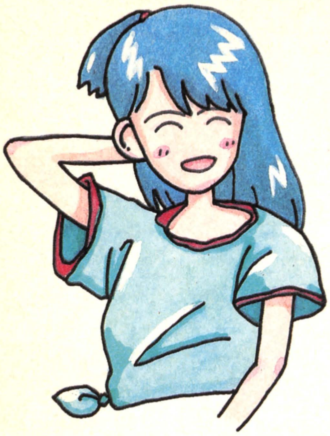
K　ブロックくずし!?　すごい昔のやつだよ5、6年前ぐらいかなあ、その頃からゲームやってたの？

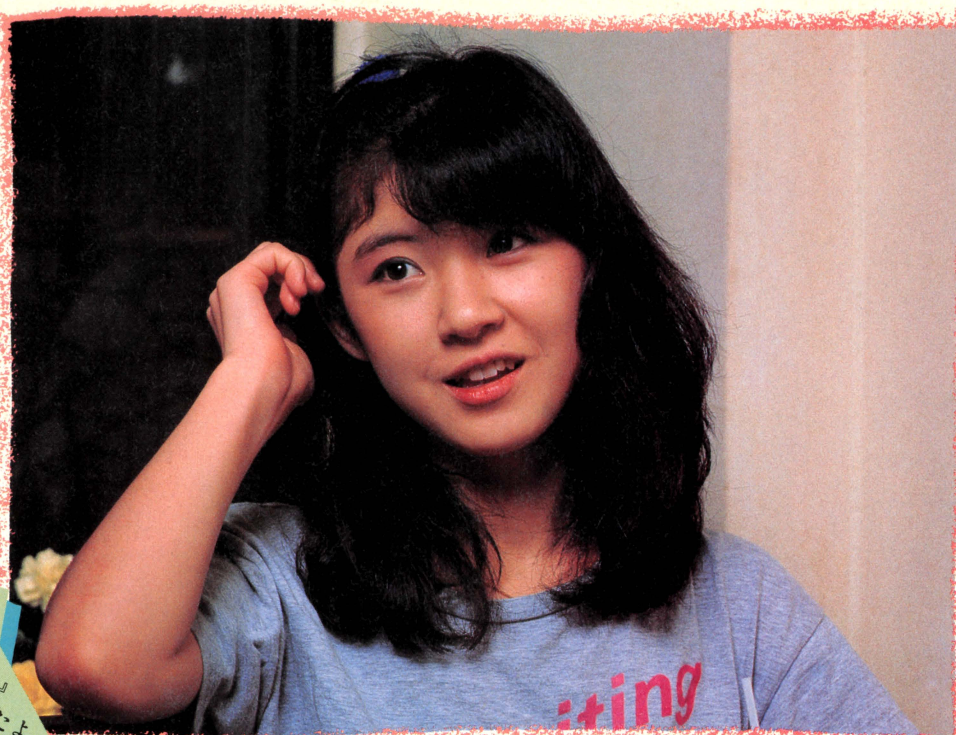
貴　やってたよ、うん。

K　それじゃあ、その時代からずーとやってるわけだ。うーん困った（別に困らなくてもいいけど）。今出てきた名前を聞いてると、どうやら、シューティングっていうか、〝撃つゲーム〟が好きなんだ。

貴　そう。そうそう。あと、『パックマン』なん

➡こりゃあ1本取られたわいと、編集者もタジタジになるパワーあり！









⬅"太田貴子・完全攻略本"という本。徳間書店より、1,200円で発売中。表紙は写真とイラストとの合成で、イラストは、なんと、開田裕二さんという、驚き！

かもやってたけど、そういうのって疲れるんだもん。

K　そういう複雑な操作のものよりも——。

貴　直進がいいのね（笑い）。

K　性格がそうだから⁉

貴　だって、道歩いてたって直進のみだもん。

一同　（大笑い）

K　それじゃあねえ、次はファミコンのお話を。ファミコンを買ったのは？

貴　1年ぐらい、前。

K　それでカートリッジは何本ぐらい？

貴　20本ぐらい。

K　それはいっぱいもってるほうですよ。

貴　ホントー⁉　いや、わたしね、わりと何でも集めるたちだからぁ——。

K　マニア⁉

貴　そう、マニアなのね。だからね、持ってないゲームは、すぐほしくなっちゃうの

K　ほかの人の持ってるゲームなんか見てると、これほしい！　とか言ったりして。

貴　そう。

K　そこまで好きだったら、すごいね。

貴　だって、おもしろいね。

またまた出ました。スジガネ入り芸能人！太田貴子ちゃんも、どうやら本物のゲーマーのようです。ウレシイ！

貴　あたしなんて、きのう2時までゲームやってたわよ。

K　何を（笑い）。

貴　あのね、『五目ならべ』。

K　（笑い）それ、ちょっと暗いよ。

貴　お母さんとやってたの。

一同　（笑い）

K　お母さんとやってたの？

貴　で、もうね、「あと1回だけよ、お風呂入るからね」とか言いながら。おこられちゃった。

一同　（笑い）

K　で、どっちが勝ちました。貴子ちゃん？

貴　そう。わたし、誰にでも勝つの、五目ならべは。

一同　（笑い）

「根性入ってますからね」と後ろでプロダクションの人も笑ってました。事務所も認めてんだから、しょーがないわなー。家庭、そして事務所、環境公認のゲーマーの誕生だ。その名は太田貴子！　なーんちゃって。

さて、次のページでは、さらに奥深い、ゲーマー太田貴子の核心に触れていきます。





➡あいかわらず、バカで脳天気な帽子をかぶるK。

プロダクションをあげての大騒ぎ
スタッフ全員がファミコンを!?

さらに、究極のインタビューは続きます。

貴　なんで麻雀のゲームがあってさあ、花札ゲームってないのかしら。

K　そういえばないですねえ、ファミコンじゃ。

貴　ね！　あったら絶対買うんだけどな。

これは、するどいところをついた質問。ファミコンのゲームで、カード類の思考型ゲームって、まったく出てないんです。任天堂さんってトランプとか花札とか作ってるところなのにね。おかしなものです。あっ、話のコシをおりました。続きです。

K　ギャンブルのたぐい、なんでもやってるんじゃない？

貴　競馬はやらない(笑い)。

K　話題を変えましょー。20本カートリッジを持ってて、1番今おもしろいのは？

貴　えーとね、最近弟が買ってきたやつでねえ、『スーパーチャイニーズ』。アチョーアチョーっていうやつ。あれは、おもしろいわ。

このあと、いたたまれなくなった(!?)、事務所のマネージャーさんも、お話に参加されて、しだいに大騒ぎになってまいります。

K　タレントさんたちでよく聞く話で、明日は仕事があるから、夜中までファミコンで遊ぶんじゃない！　とか注意されるとか――。

マネ　あ、ウチは、事務所自体がスジガネ入りという(笑い)。

貴　なんせ、みんなお祭り好きですから。騒いでるものに興味がある。

K　誰かゲームをやってると――。

貴　ハエみたいに寄ってくる(笑い)。

マネ　ハハハハハ。

K　でもね、ゲームばっかりしてても、だめなんですよー。

貴　うん。ゲームばっかりやってないよ。だって、ねむくなったら、寝るもん。

一同　(笑い)

K　それは、当たり前だっつーの。

貴　あの、今度ねえ、姉弟で取材っていうの、やってもらえません？

マネ　ハハハハハ。

K　弟さん(笑い)。

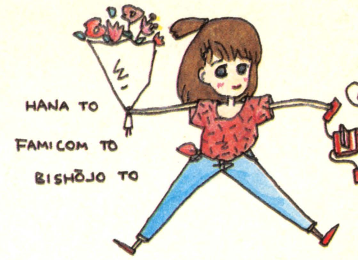
貴　めちゃくちゃ、うまいから。助っ人で。

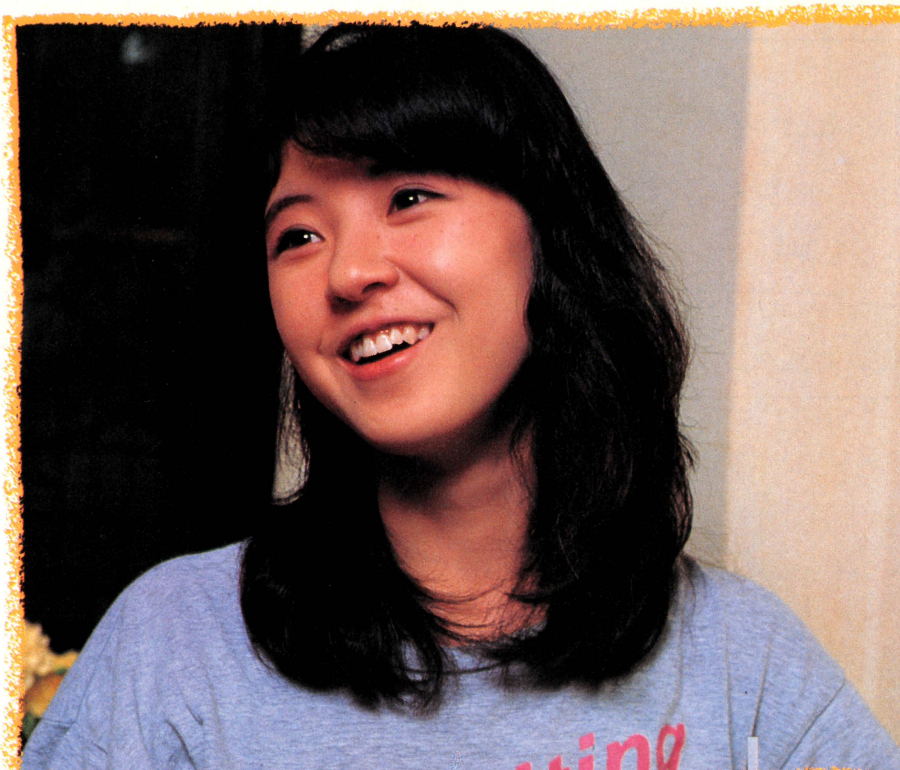
K　弟さんは、おいくつぐらいで。

貴　中学生。

➡これが、8月25日発売の、12インチの4曲入りEP、〝BACKSEAT LOVERS〞。1,500円です。ジャケット、なかなかいいですよ。徳間ジャパンより。レコード屋さんで、1度、ぜひ。







➡ゲームプレイの実力もかなりのものとお見受けしました。

K　考えときましょう。高校生になったら、ウチに1度いらっしゃいって言っておいてください。

貴　本当!?

お話が、あっちこっちに行っておりますが、ここらですこし、太田貴子ちゃんの業務連絡を。この前の見開きと、この見開きにあるように、最近、本とレコードが出ました。本のほうのタイトルは、『太田貴子・完全攻略本』。そしてレコードのほうは、12インチシングル4曲入りという、『BACKSEAT LOVERS』。手に取って、確かめてみようね。

あと、コンサートの情報を。貴子ちゃんのコンサートツアーが始まります。ツアータイトルは〝ちゃきちゃきライブツアー〞。全国で60ヵ所ぐらいのライブをこなしていくそうです。みんなの近所に貴子ちゃんが来たなら、応援にでかけましょう。また、今年の暮、12月31日には、神戸で聖飢魔IIとの対決ライブも予定されているそうです。負けずに、がんばってくださいね。

貴　絶対、負けないからね。

マネ　口では、絶対負けないっていってますからね。

K　デーモン小暮と対決ですか。

貴　がんばるね、がんばるね。

事務所ごと(あっ、書き忘れてましたが、ハローマイクというところです)ゲーム集団と化している中で、これから太田貴子はどう成長していくのかっ！　とても楽しみですね。また、マネージャーさんがおっしゃってました。

マネ　事務所対抗ゲーム合戦っていうのは、どうでしょうかね？　ウチは負けませんよ。

えらい話になってきました。ま、実現したらしたで、とてもおもしろいと思います。

とにかく、取材どうもありがとうございました。また、何かの機会に、ネ。

ということで、今回の出前一丁はこれで終了。もし、このコーナーで○○さんがファミコンを持ってるから取材して！　なんていうリクエストがありましたら、

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部
『出前一丁してのココロだーん』の係

まで、おはがきください。あ、そうそう、事務所・プロダクション対抗ゲーム合戦に参加したいプロダクションのみなさんも募集しておりますので、ご希望でしたらご一報くださいませ！

熱血スポ根ロリータSMバイオレンス感動巨編

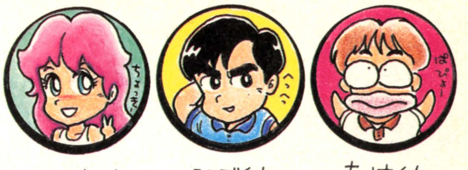
しあわせのかたち⑥

スーパーテニスの伝説

前回のあらすじ

ピチピチぎゃるのミクちゃんは、ボーイフレンドのヒデくんとタケくんと3人で軽井沢のペンションにテニスをしに来たが、突然、ボールをひろいにいったまま姿を消してしまった。必死でミクをさがすタケとヒデ。通りすがりのおばさんから「峠の釜飯は最近味がおちた」とか、貸し自転車屋のおにいさんから「借りものの自転車で犬のフンをふむな」等の情報を得るが、それでもミクはみつからないのであった。しかたなくペンションにもどった彼らの前に謎の熟年紳士があらわれた……と、前回はスクーンの巻だったのを知りながら大ボケしちゃう作者は、桜玉吉だよ～ん。

登場人物





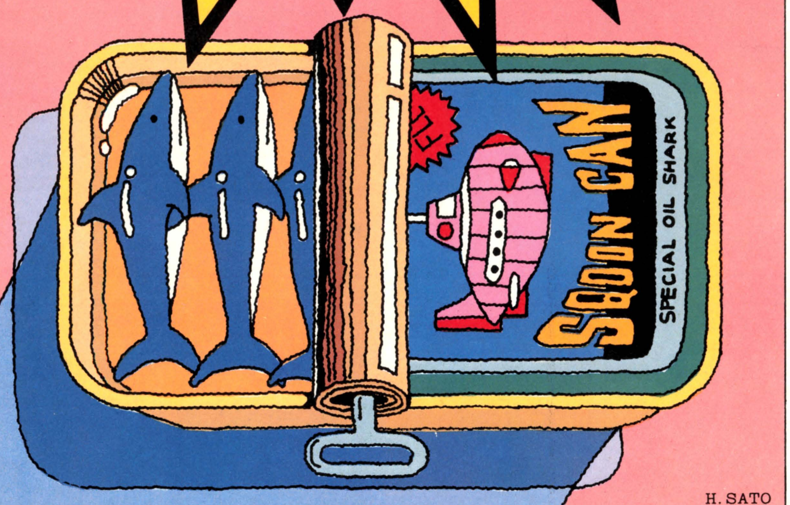


■猫をころがすのが大好きな桜玉吉先生に、はげましのおたよりを

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ

EDITORIAL INFORMATION

●ゲーム別索引



H. SATO

長かった夏休みも、もうじき終わり。新学期がはじまるのだ。宿題で泣いてる子はいないかなっ!!

とゆーわけで、次のファミコン通信は9月5日発売!! 夏休み中のファミコンゲーム報告を友だちとワイワイやるのもいーけど、この号をよーく読んでからワイワイやったほーがいいぞ！ 友だちが知らないことだってたーっぷり載っているぞ。ただその友だちもファミコン通信を読んでいる場合は気をつけてワイワイしょうね！

●スタッフ

発行人――塚本慶一郎
編集人兼編集長――小島 文隆
編集スタッフ――塩崎 剛三 水野 震治
河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
金井 哲夫 田中富美子 樹村 頼子
新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
伊東 みか 下山 牧子 金田一 健
石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
金矢八十男 川村 篤 小畠 千栄
制作スタッフ――山田 康幸 本間 智嗣
田宮 朋子 佐藤 英人
校正――唐木 緑
フォトグラフ――水科 人士 八木沢芳彦
加藤 泰正
編集協力――上野 利幸 由井 香織
田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
板橋 文朗 田尻 智 川野 忠仁
二木 康夫 藤木 清輝 高橋 義信
青柳 昌行
制作協力――三輪 悦子 NEXT
ぐるーふばあめ 今井 邦孝 浜崎千英子
前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
山口 志乃 河奈 佳子 佐野 哲次
松尾 礼子 河野 忠仁 大野 聡
小松 和好
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――荒井 清和 もろが 卓
桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 杉森 健

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166（ファミ通編集部直通）までお問い合わせください。

第1金曜日

第7号は 9/5 発売です。

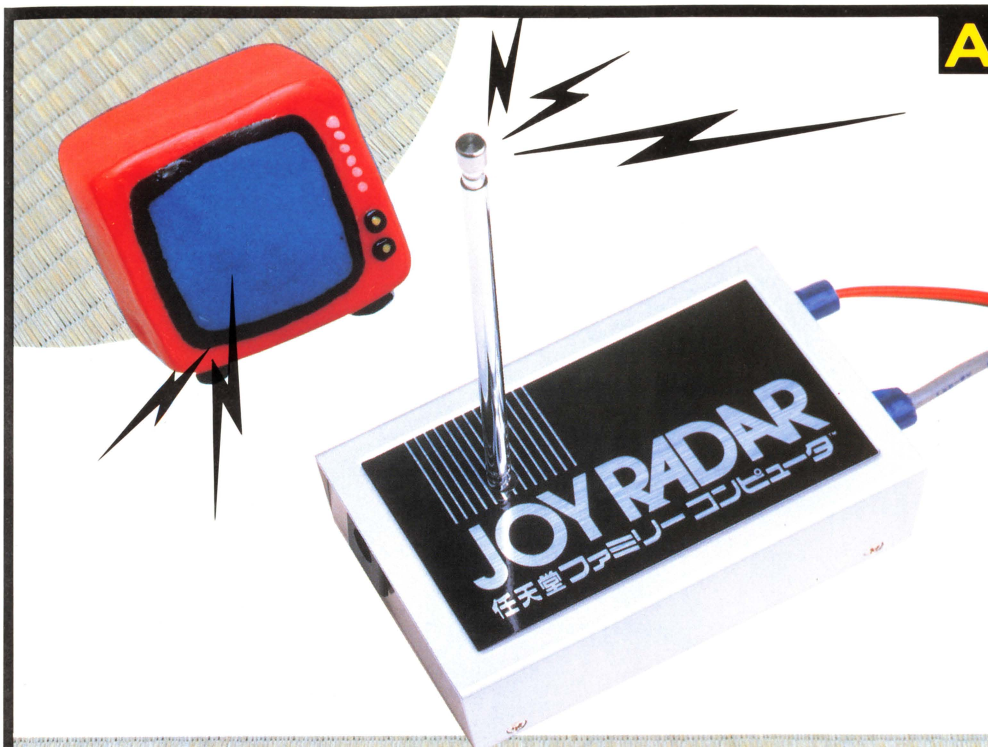
お近くの本屋さんで買ってね

ジョイシリーズ

楽しさの、ABCです。

楽しみをどんどん大きくするため、点とり虫は日夜努力を重ねている。そして、いま、ついに、これが点とり虫の仲間たちだ。ジョイボール、ジョイペアにつづき新人のジョイレーダーも加わって、ますますゲームを面白くするぞ。さあ、どうだ。君も縦横無尽の快楽を体験してみよう。

A



君のファミコンとテレビがワイヤレスになる!!

JOY RADAR

ワイヤレスパック《ジョイレーダー》
¥5,500 新発売

最先端のゲームを楽しむなら、新登場のジョイレーダーを使おう。これを君のファミコンにつけるだけで、なんとテレビへ電波がピッピッと飛ぶのだ。もうファミコンとテレビをつなぐ、めんどうな配線も、コードもいらない。いつでも好きな時、好きな場所でゲームが楽しめるぞ。新兵器のジョイレーダーで、仲間を一歩リードしよう。

●ジョイレーダーはツインファミコンには使用できません。　●UHFのついていないテレビには使用できません。　●テレビはUHFの⑬または⑭チャンネルでご使用ください。

B



JOYBALL

ファミコン専用コントローラ《ジョイボール》

1秒間に15発、連射高得点を楽しむならジョイボールにおまかせ。手のひら操作のボールだから操作もラクラク、腕に自信がつくぞ。

C



JOYPAIR

2人用アダプタ《ジョイペア》

友だちといっしょにエキサイトするなら、コレ。楽しさが2倍になるぞ。

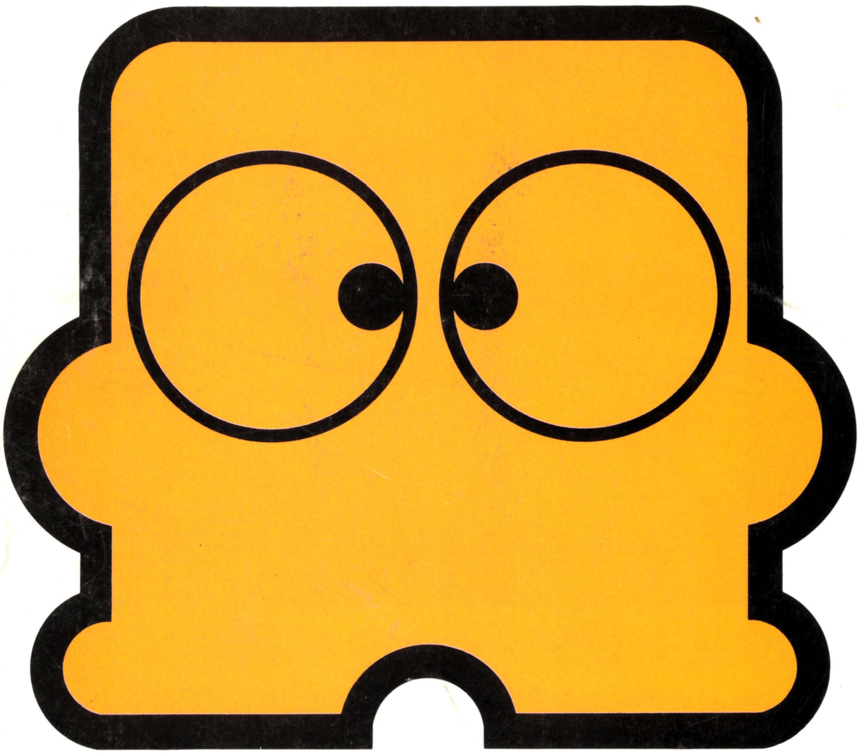
みんなファミリーコンピュータ専用



株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

Nintendo®

夢いっぱいディスク



ベースボール・テニス・ゴルフ・サッカー・麻　雀・スーパーマリオブラザーズ
ゼルダの伝説・謎の村雨城・スーパーマリオブラザーズ2・バレーボール・メトロイド　／好評発売中!!

ファミコン通信
9月5日号
昭和61年9月5日発行　第1巻第6号　通巻第6号
発行人　塚本慶一郎
編集人　小島　文隆
発行所
株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-406-7766(編集部)
第6号
定価290円

Printed in Japan　凸版印刷

T4912625109296

雑誌 26251－9/5